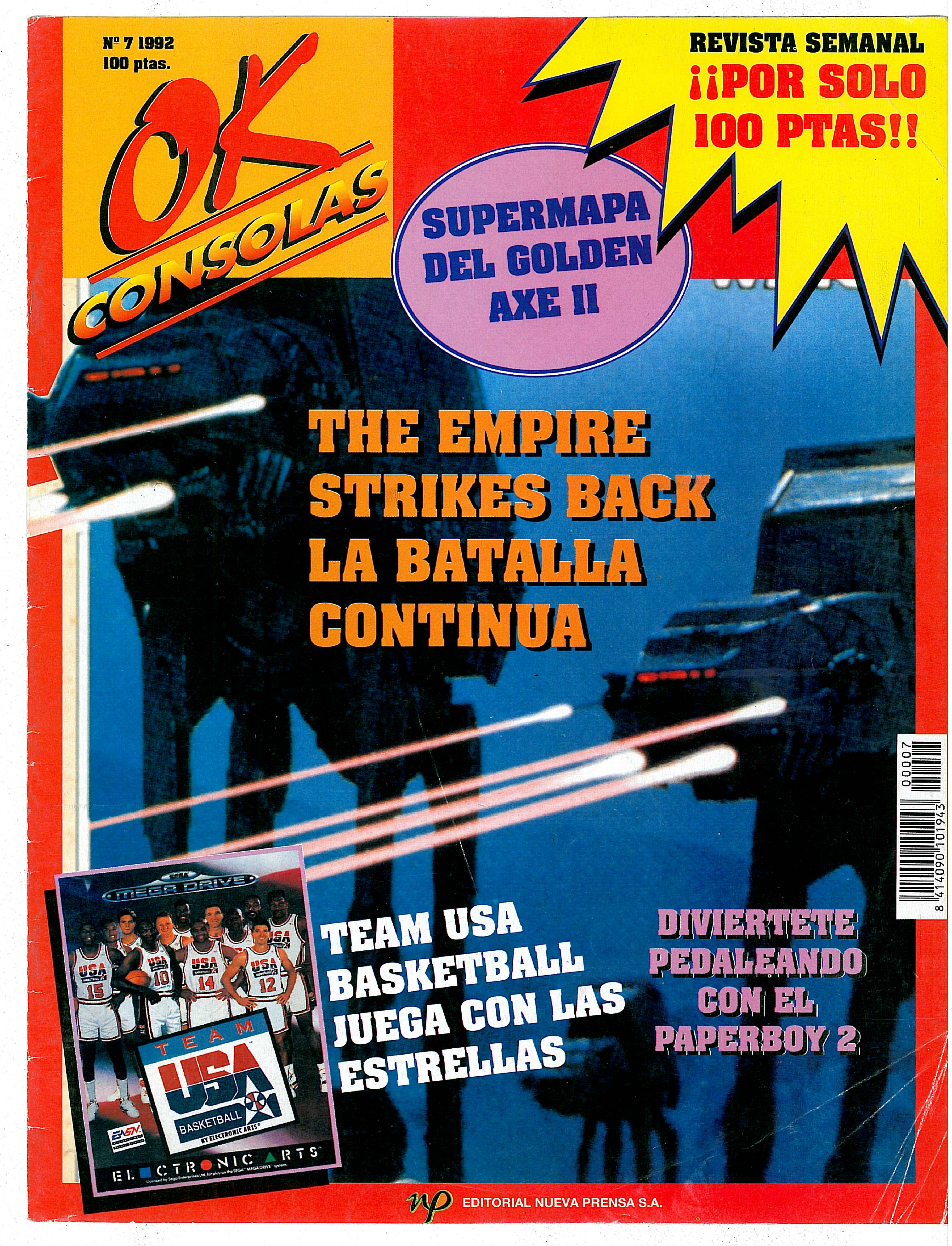


Nº 7 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
SUPERMAPA DEL GOLDEN AXE II
THE EMPIRE STRIKES BACK LA BATALLA CONTINUA
TEAM USA BASKETBALL JUEGA CON LAS ESTRELLAS
DIVIERTETE PEDALEANDO CON EL PAPERBOY 2
MEGA DRIVE
TEAM USA BASKETBALL
BY ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS
8 414090 101943
00007
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

Solo...



16.990 PTAS. +IVA*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolles simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.
Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Ptas. IVA incluído.

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo®

El Cerebro de la Bestia

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

22.990 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluído.

NUEVO SUPER PACK

Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super. **SUPER MARIO WORLD**, con Mario superándose a sí mismo. **STREET FIGHTER II**, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante!. Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

28.690 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluído. (Oferta limitada hasta fin de existencias).



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

secciones

Año 1 Número 7

OK CONSOLAS

OK NEWS	5
OK PASARELA	
Bart vs. Space Mutants	8
Trax	11
The Empire Strikes Back	12
Team Usa Basketball	16
Paperboy 2	27
Operation Wolf	28
James Pond II	30
Paperboy 2	32
Wimbledon Tennis	34
Kung Fu Master	35
Chuck Rock	36
OK TRICKS & TRACKS	40

BART VS. SPACE MUTANTS Pág. 8
La invasión de los alienígenas está muy cerca.

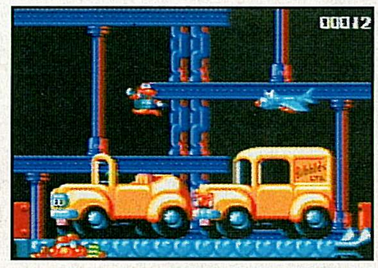


THE EMPIRE STRIKES BACK Pág. 12
Armate de fuerza y lucha contra el Imperio.

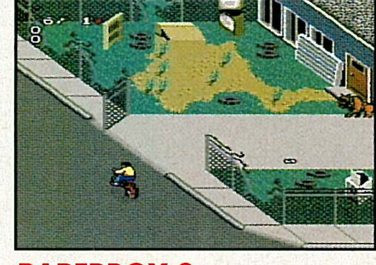


TEAM USA Pág. 16
Guía los destinos del fabuloso "Dream Team"

Nuestro espíritu aventurero nos lleva esta semana hasta la galaxia más lejana para luchar contra el Imperio a los mandos de la rebelión. Nos referimos a "The Empire Strikes Back", la continuación de "Star Wars".
Si por el contrario bajamos a la Tierra nos encontraremos con una invasión de mutantes en un pueblo llamado Springfield, ¿os suena?
Después nos lanzaremos a las canchas de basket con "Team USA", un cartucho lleno de estrellas que brillan por sí solas. Pero los viajes no terminan aquí.
La edad de piedra de "Chuck Rock", los mundos del contra-espionaje submarino de "James Pond II" y las calles infectas de "Paperboy 2", serán los decorados de excepción de una semana que concluiremos, espectacularmente, con unos sensacionales OK TRICKS & TRACKS...
¿Está claro?



JAMES POND II Pág. 30
Un agente secreto al servicio de la diversión.



PAPERBOY 2 Pág. 32
El repartidor de periódicos más famoso del mundo.

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.

Administrador General: J.Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Director: Saúl Braceras
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: "Comet Tronner", Eduardo Giachino, Luis Esteban Martin, "Falconer",José Villaba , Enrique Rex, Jorge Gamio.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio
Fotografía: Jorge Gamio
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12
Fotomecánica: Clickart C/ Bravo Murillo, 377 Madrid
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste, 33
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain XII, 92
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, Argentina
Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.



NHLPA HOCKEY´´93

(MEGA DRIVE - EASN/SEGA)

STICK EN RISTRE A TODA VELA



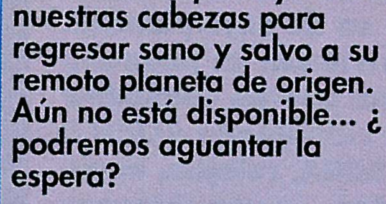
¡Por fin! llegó la tan esperada continuación de aquél sensacional EA Hockey sólo que en esta ocasión se han introducido nuevos detalles como grabar récords, partidas y las estadísticas de los jugadores. Por último decir que se han sustituido las selecciones que aparecían en EA Hockey por equipos de la liga americana. Todo ello avalado por los hacedores del sensacional John Madden American Football... ¡ casi nada!

PREDATOR 2

(MEGA DRIVE - ARENA / SEGA)

INVISIBLE Y PODEROSO





Una nueva conversión llegada directamente desde las pantallas cinematográficas recala en nuestra Mega Drive de los amores. Predator, o Depredador, es el protagonista obsoluto de una guerra abierta contra todo aquello que vaya armado y con malas intenciones. El teniente Harrigan será nuestra baza para derrotar a la bestia. Recordad que el Depredador ha llegado a la ciudad con unos pocos días para matar...

ALF

(MASTER SYTEM-TONKA/SEGA)

UN EXTRATERRESTRE MUY PARTICULAR



¿Quién no ha visto alguna vez un episodio televisivo en el que el extraterrestre más destartalado de la historia nos hacía reir y reir hasta perder el control? Pues bien, aquí, en nuestra Master System, para no ser menos que otros personajes famosos, se va a dar cita la última aventura Alf que, en esta ocasión, debe reconstruir la nave con la que cayó sobre nuestras cabezas para regresar sano y salvo a su remoto planeta de origen. Aún no está disponible... ¿ podremos aguantar la espera?

XENON 2 MEGABLAST

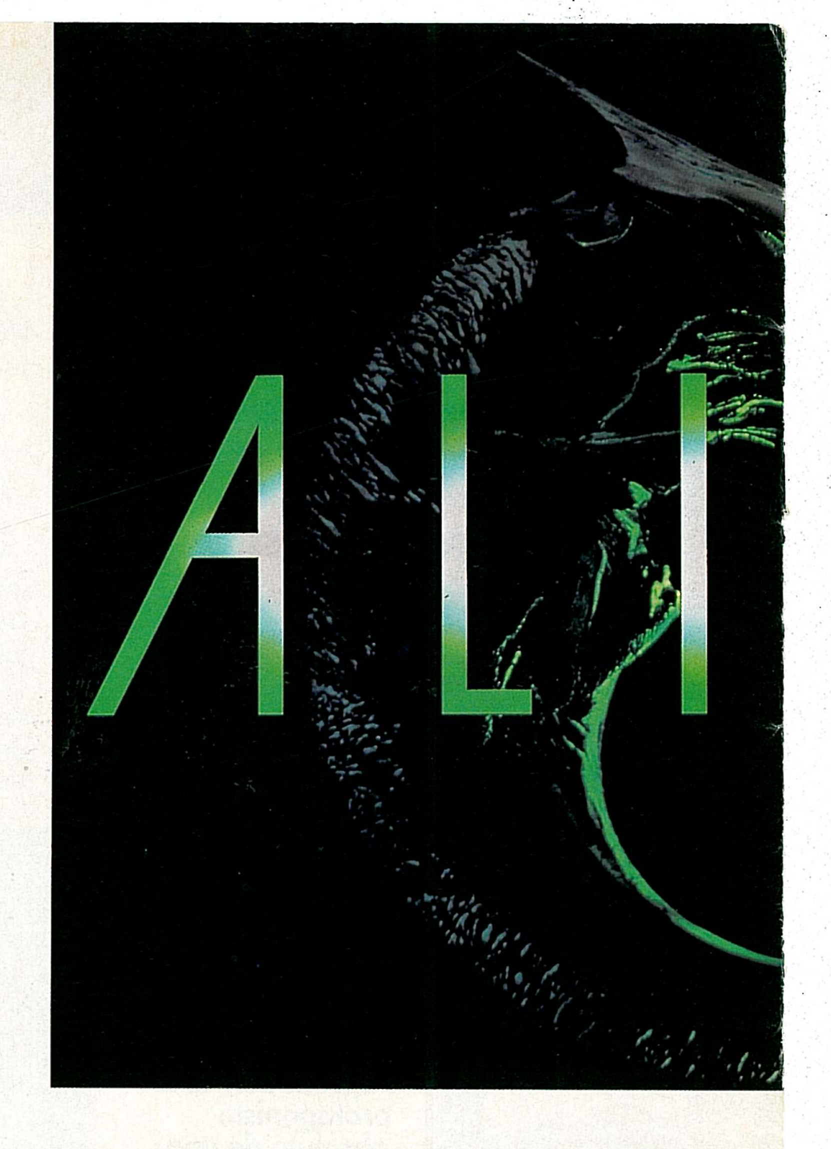
(MEGA DRIVE / VIRGIN / SEGA)

BITMAP BROTHERS RETURS

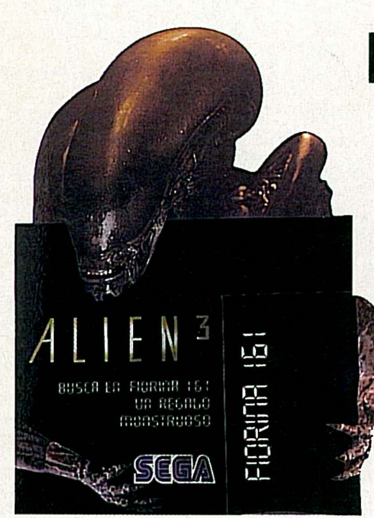


El famoso mata-marcianos que hace algún tiempo diseñaran los afamados Bitmap Brothers va a llegar, por fín, a nuestras Mega Drive. Tras pasar relativamente desapercibido en su versión para Master System, Xenon 2 Megablast hace acto de presencia con todos los ingredientes que lo hicieran famoso en el Amiga: gráficos, jugabilidad y super-músicas. Se acerca una bomba y muy pronto estallará.



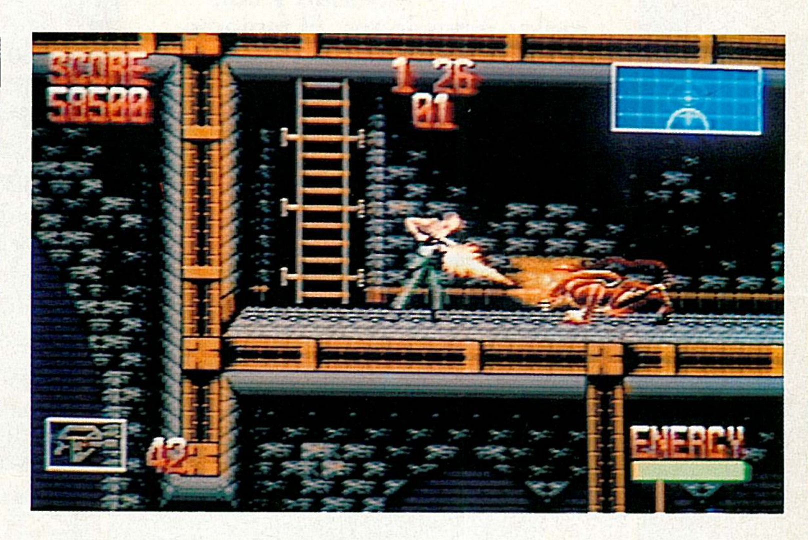


EL TERROR INVA



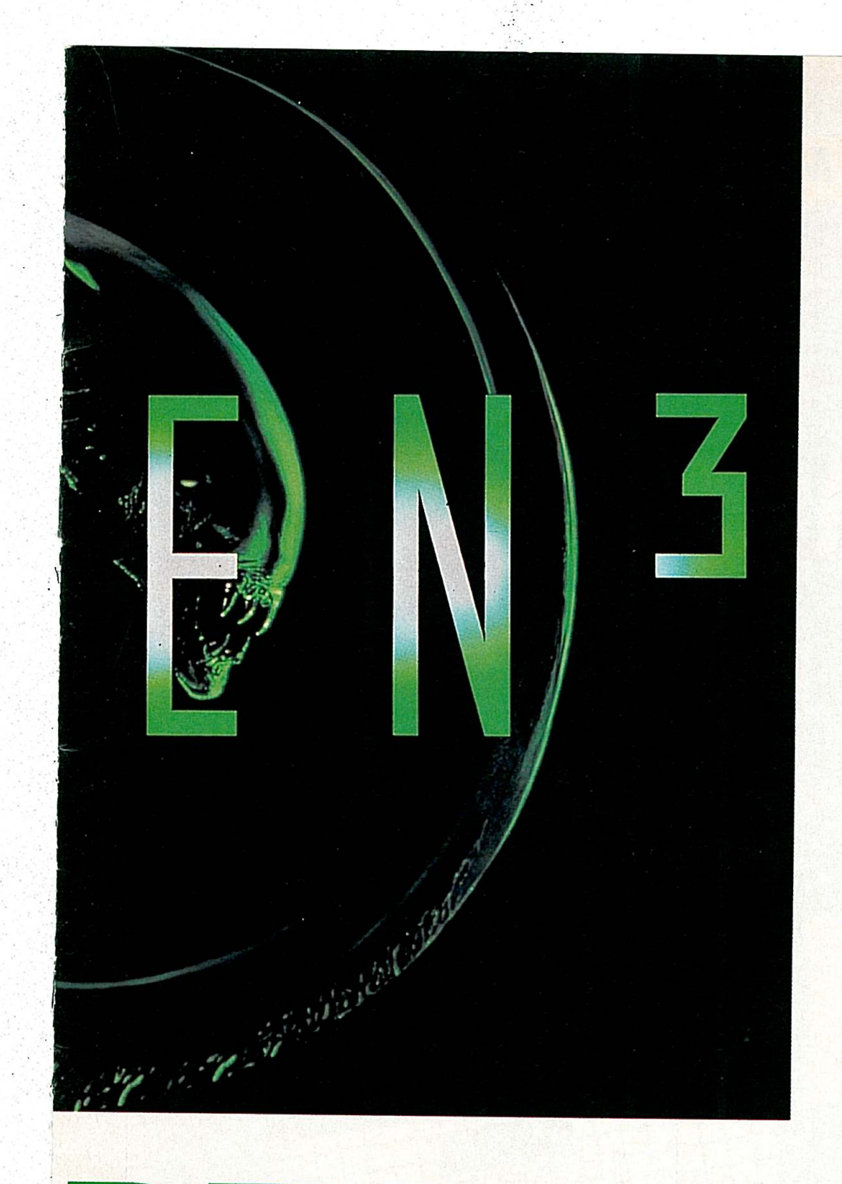
ALIEN PUEDE SER TUYO

Acercate a tu distribuidor SEGA y participa en el concurso más monstruoso de este planeta. Resolviendo un pequeño enigma podrás conseguir el videojuego ALIEN 3 de SEGA, relojes, camisetas... y una riñonera de combate. ¡Participa!. Tu arrasas.



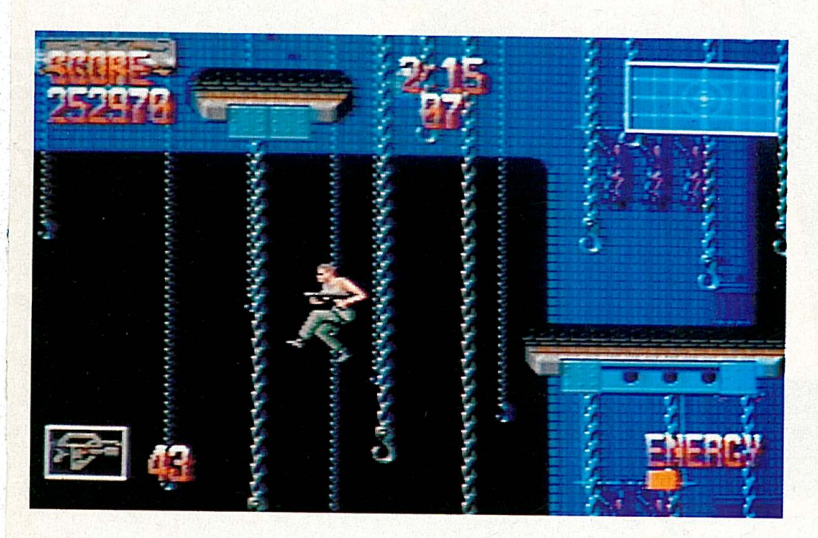
El regreso de la pesadilla en su máxima potencia. ALIEN III. ¡Escalofríos de otros mundos invaden tu consola!.
Prepárate para el combate contra el alienígena más repulsivo del universo. Nunca perdona, no hay heridos, nadie sobrevive....
Habrás de emplear los trucos más sucios para ponerte a su altura. ¡No te quedes corto!.
El mundo está en tus manos... o en sus asquerosas garras. ¡Tú decides!.

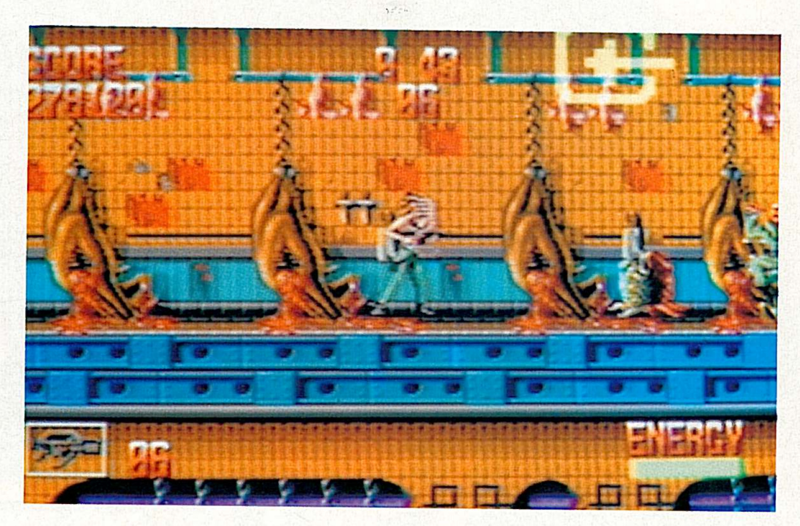
DISPONIBLE EN MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.





DE TU CONSOLA







OK Pasarela:
Burt Vs The Space Mutants
Consola: Master System.
Distribuidor: Flying Edge.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 2.N. Fases: 5.



¡¡AYE CARAMBA!!



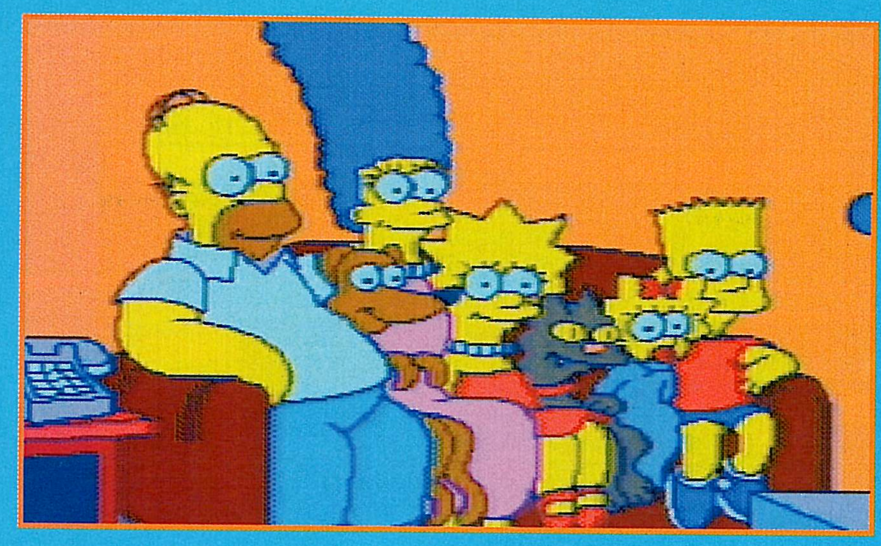
Springfield, como ocurre siempre en los momentos anteriores a una invasión, era un lugar tranquilo, con unos ciudadanos que se querían y ayudaban para fortalecer los nexos que los unían. Los extraterrestres llegaron y con ellos el desconcierto y el miedo. Una achatada figura amarilla, temible, se autoproclasmó como única esperanza...

Bart nos recibe en su casa de Springfield para enseñarnos los últimos métodos en la lucha anti-extraterrestre

¿ UNA INVASION PREMEDITADA?

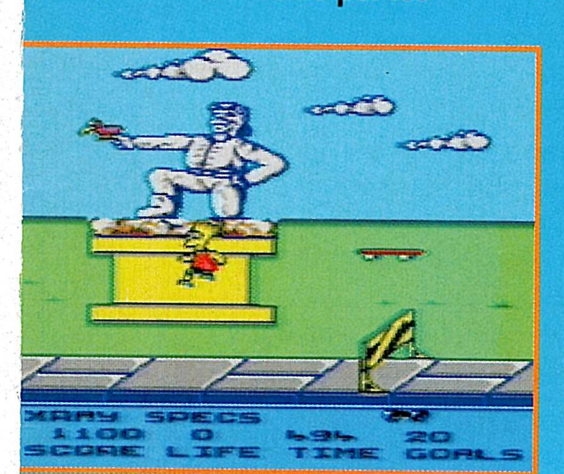
Esta es la pregunta que se formulan las personas que han tenido noticias de la llegada de tales seres a Springfield. Y es que nadie duda de su poder tecnológico o paranormal o práctico, no se trata de eso, pero de lo que si dudan el resto de humanos que

habitan el planeta Tierra es el posible, digamos que presunto, sentido común del que han hecho gala los exterráqueos venidos del más allá al tomar tierra en un lugar habitado por un Simpson, Bart para más señas.



Así las cosas, tanto de situación como de seres, nos encontramos con que éstos, insignes paladines de un orden desconocido por los terráqueos, han comenzado por "alienar" el cuerpo de todos los humanos, tomando su apariencia y haciéndose invisibles a los ojos normales. De esta manera la invasión estaba asegurada...

Hasta que llegó un personaje, armado únicamente con unas gafas de rayos-X con las que podía ver en todo su esplendor los quehaceres diarios de los astutos, pero al fin y al cabo poco inteligentes, mutantes del espacio. Bart Simpson, pronto, se convirtió en la única esperanza blanca, negra, amarilla, roja y pixelada del mundo humano. Ahora había llegado el momento de la verdad.



Nuestro amigo Bart tendrá que enfrentarse con toda una cohorte de malintencionados alienígenas dispuestos a invadir la Tierra sin ningún tipo de compasión.

Bart es el único humano privilegiado que puede ver, con sus gafas de rayos X, la verdadera apariencia de los mutantes del espacio

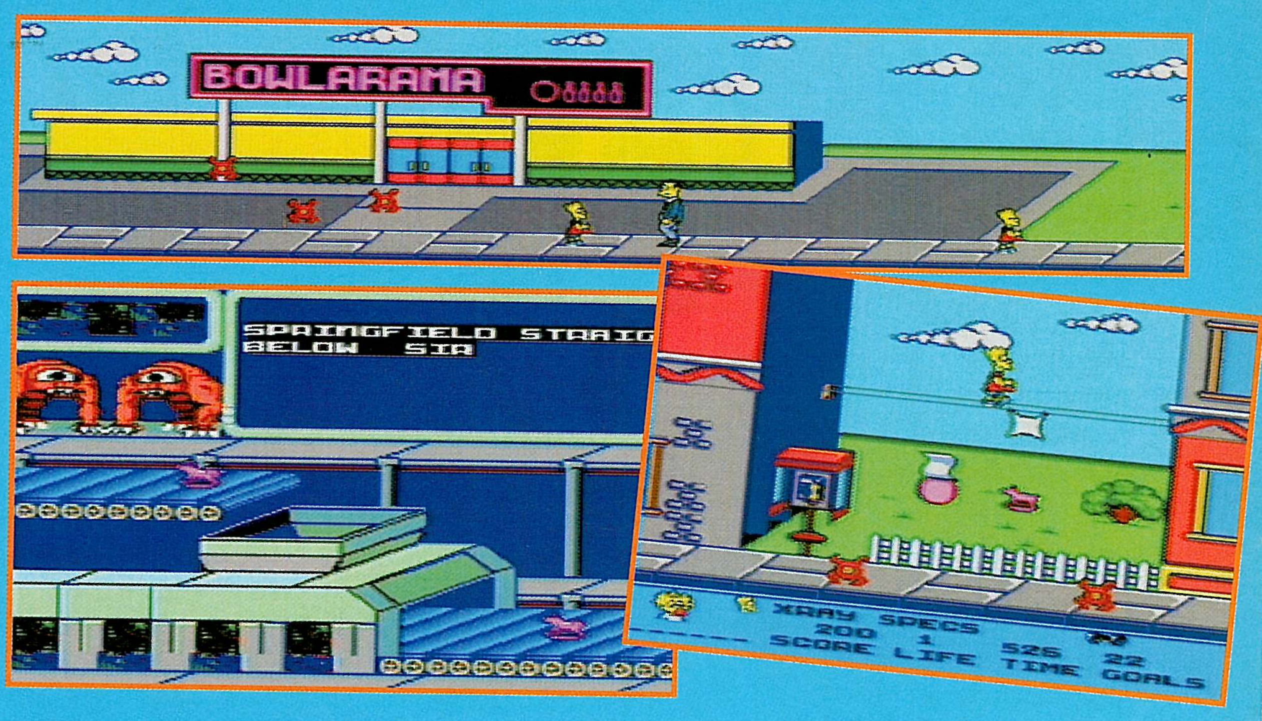
AQUI TRAIGO ALLI DEJO

Con esta escueta frase podríamos haber definido el desarrollo del juego pero entonces, desgraciadamente para el usuario y afortunadamente para mí, el comentario se hubiera acabado y con tan pocas líneas lo más seguro es que...

Bueno, curiosidades aparte, hay que decir que este "Bart Vs. Space Mutants" es una versión de un cartucho que ya saliera para la Nintendo del dragoncito Yoshi. Esta reconversión vuelve a traernos los mismos argumentos que nos encontramos en aquella primera ocasión, es decir, cinco actividades (tantas como fases distintas) que deberemos completar y que, por citar el caso más inmediato nada más encender la consola, pueden consistir en pintar de rojo todas las figuras y objetos que aparezcan de color morado.

Para cumplir cada uno de los objetivos tendremos que recoger





Bart deberá de cumplir funciones de auténtico super-héroe para conseguir realizar una limpieza lo suficientemente buena como para que a los alienígenas se les quiten las ganas de volver a invadir nuestro mundo.

una serie de objetos o comprarlos en determinados tiendas, sino, de lo contrario, no podremos avanzar muy plácidamente por esas cinco fases de invasiones mundanas.

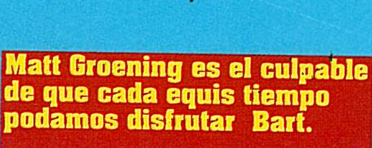
MATT GROENING ES EL CULPABLE

Matt Groening, como no sabrá medio mundo, es el autor/culpable de que cada "x" tiempo nuestras consolas se vean infestadas de amarillas presencias con intenciones poco alabables. Bart, el nuevo héroe de una generación totalmente hamburguesera, se lo ha montado "träs bien" a base de idas y venidas por esas calles, centros comerciales, museos, parques de atracciones y centrales nucleares del Dios Springfield.

El juego tiene gráficos y músicas y aunque pareciera que con esto ya era suficiente, sus hacedores le han ¿sabido? unir un desarrollo digno y una dificultad alta que no asustará a cualquier consolero de clase "A" que no se desprecie.

Divertido con paciencia y resultón en apariencia.

J.L. "SKYWALKER"



Matt Groening es el culpable de que cada equis tiempo podamos disfrutar Bart.



OK CONSOLAS BANCO DE PRUEBAS

BURT VS THE SPACE MUTANTS

jugabilidad	79
movimientos	82
gráficos	75
sonido	76
originalidad	81
TOTAL	79

Si eres un consolero ávido de tensión y dificultad a tope, Bart puede ser de nuevo quien sacie tus ganas de matar alienígenas.

EL ULTIMO BASTION

OK Pasarela: TRAX
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Spaco. S.A.
Compañía: Laboratory .
N. de jugadores: 1 a 4
N. Vidas: 3.N. Fases: 4.

TRAX



El malvadisimo rey de Akuda, ha decidio acabar con la tranquila vida de los habitantes de su vecina localidad. Para ellos solamente ha tenido que hacer uso de una razón : la fuerza. Sólo os ha dejado un vetusto tanque para que consuméis la ventaja. ¿Tendréis suficiente?.

Toda vuestra fuerza militar se centra en este antiguo tanque reciclado de la última gran guerra. No pasa nada, total vuestros enemigos tienen sólo una auténtica armada, asi que como véis , llevamos todas las de ganar. No preocuparos demasiado, porque el elemento habilidad y destreza es algo que los soldados de Akuda no han tomado en cuenta y claro, ¡pagarán caro su error!.

El atronador eco de los vitores de tus compatriotas resuena en todos los recónditos lugares a donde te diriges. Sabes que allí te esperan y no te importa perder la vida con tal de recuperar las posesiones perdidas.

A DIESTRO Y SINIESTRO.

La misión es dura, los enemigos que encontrarás son traicioneros de postín y procurarán no darte la darte la menor oportunidad de salir con vida de tu empeño. Pon afición en lo que haces y observa con la mayor de las atenciones cualquier objeto que tus adversarios dejen tirado por ahí, porque es la única manera de que vayas aumentando tu potencial de ataque. Tus disparos podrán ser más dañinos si consigues obtener balas, proyectiles gogantes, torretas dobles o el super-espectacular tri-bombas que los elimina de tres en tres como su propio nombre indica. Cuidadito con los misiles guiados, porque una vez esquivados darán la vuelta buscando las partes frágiles de tu máquina. Igual de peligrosos, incluso más, podrán ser los tanques pesados o ligeros, los campos de minas y los camiones cobra cuya mordedura es mortal. También aparecen otro tipo de vehículos que contiene en su interior un "mogollón" de sorpresas como por ejemplo, vidas extras. Recuerda que si coges un objeto, perderás el que hasta ese momento tenías. Apunta a las baterías enemigas y comienza a disparar sobre ellos a diestro y siniestro.

MONTADO SOBRE CHATARRA.

Podrías pensar equivocadamente, por supuesto, que vas montado sobre un montón de chatarra que no sirve para nada. ¡Nada de eso!, «Trax» es antigÀo pero también tiene su corazoncito. Su torre apunta en cualquier dirección y su facilidad de movimientos conseguirá que escape de algunas situaciones apuradas. Sus gráficos, realmente logrados, pondrán a prueba tu capacidad óptica y sus movimientos examinarán contínuamente tus reflejos. La buena producción de este juego conseguirá mantenerte pegado al sillón de tu tanque.



F.J. Físico Vara.

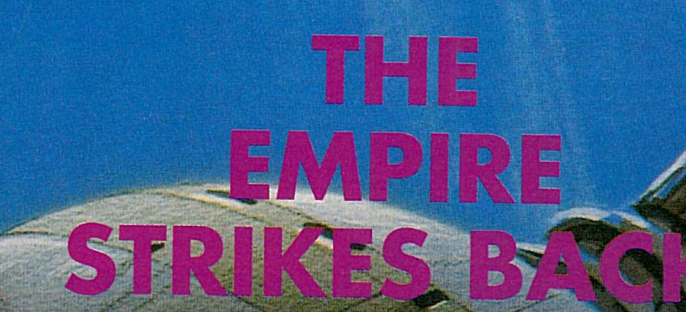
OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

TRAX

Acción a raudales y enemigos variados será lo que nos ofrezca este cartucho de tanques tomar que ha irrumpido en nuestras Game Boy.

jugabilidad	90
movimientos	90
gráficos	90
sonido	85
originalidad	88
TOTAL	89

OK Pasarela: The Empire Strikes Back
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Lucas Film Games.
Compañía: Erbe.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 1.N. Fases: 8.

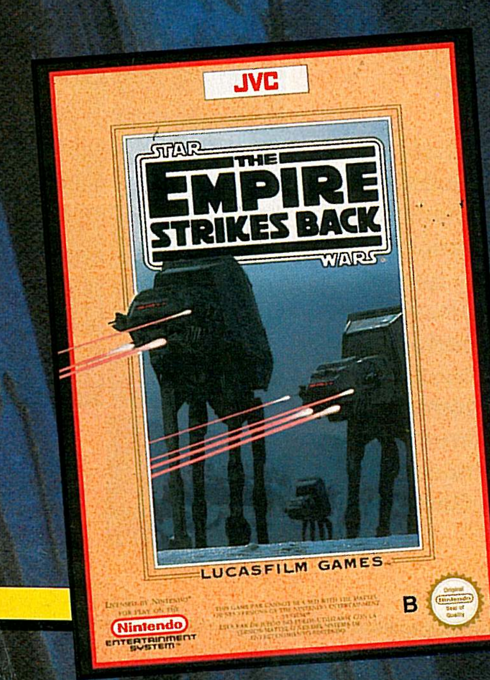


THE EMPIRE STRIKES BACK



LA BATALLA CONTINUA

Destruida la Estrella de la Muerte la rebelión ha tenido que esconderse en el planeta remoto y helado de Hot. El Imperio, comandado por el malvado Emperador, está mandando sondas en su busca a lo largo de toda la galaxia. Luke, Han y Leia han de retomar el mando de los rebeldes y luchar en nombre del bien.



CAPITULO V

«Son tiempos difíciles para la rebelión. Destruida la Estrella de la Muerte las tropas Imperiales han obligado a las fuerzas rebeldes a huír buscando refugio en otros lugares de la Galaxia.

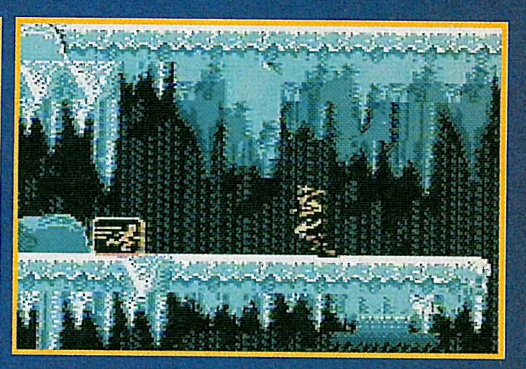
Perseguidos por el Imperio, un grupo de reberldes, comandados por Luke Skywalker, ha establecido una nueva base secreta de operaciones en el remoto planeta helado de Hoth.

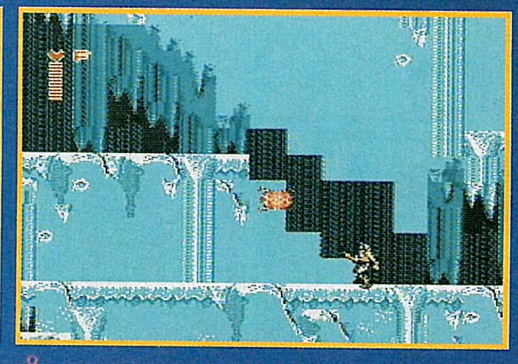
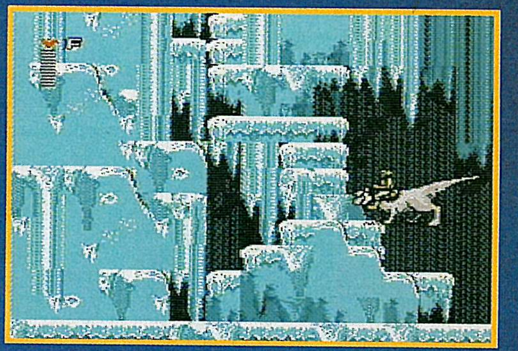
El malvado Lord Vader, obsesionado con capturar al joven Skywalker, ha repartido infinidad de sondas por todos los rincones del espacio...»

UNA AVENTURA EPICA

Así comienza la continuación de "La Guerra de las Galaxias", esa maravilla hecha película y, después y de la mano de LucasFilm,





Desde montar en un Taun Taun hasta volar a los mandos de nuestro Ala-X o surcar la helada superficie de Hoth serán algunas de las acciones que podremos evocar jugando a este cartucho que Lucasfilm games nos ha regalado.

videojuego.
En "El Imperio Contraataca", nos toca hacer el papel de rebelde, con causa, para intentar destruir de todas todas al Imperio malvado que nos acecha.
Al principio del juego nos encontraremos en las heladas superficies del planeta Hoth donde al parecer ha caído una de esas famosas sondas que el Imperio ha distribuido por toda la Galaxia. Nuestra misión, como es lógico, será buscarla y destruirla, aunque esto traiga consigo la llegada de las fuerzas del mal. En esta fase seremos avisados por el espíritu de Obi Wan Kenobi de que debemos viajar hasta el planeta cenagoso de Dagobah y aprender los caminos de la fuerza.
A continuación nos haremos con los mandos de un Snowspeeder y lucharemos contra los AT-AT Walker que se dirigen directamente hasta el generador central de la base rebelde. Una vez destruidos con la ayuda de las cuerdas o con una buena ración de disparos certeros, aterrizaremos en la base y...
Buscaremos entre los hangares hasta llegar a nuestro querido Ala-X, sí, esa famosa nave que abre sus alas antes de entrar en combate.
De las superficies heladas de Hoth nos transportaremos a las ciénagas fétidas del planeta Dagobah, lugar lleno de extrañas criaturas donde deberemos encontrar, de la mano del maestro Yoda, el camino que nos convierta en un poderosos caballero Jedi.
Tras estar en Dagobah lo justo, nuestro joven aprendiz de Jedi debe salvar del claro peligro que los acecha a Han, Leia, los androides y al querido Wokie, en la ciudad minera de Bespin. Esta ciudad, regentada por Lando Calrissian, estará infestada de soldados de asalto

Luke Skywalker será en esta ocasión el personaje que sumirá en una mayor medida la responsabilidad de vencer al Imperio



Imperiales y seres afines a sus intenciones.
Boba Fett, el caza recompensas que se ha hecho con el cuerpo congelado de Han Solo y que huye a Tatooine para cobrar la recompensa que ofrece Jabba The Hut, ha de ser detenido a golpe de disparos con nuestro Ala-X.
De regreso a la ciudad de las nubes nos espera nuestro querido padre, Lord Vader y su tremendo poder serán nuestros últimos obstáculos antes de entrar, presumiblemente, en "El retorno del Jedi"...



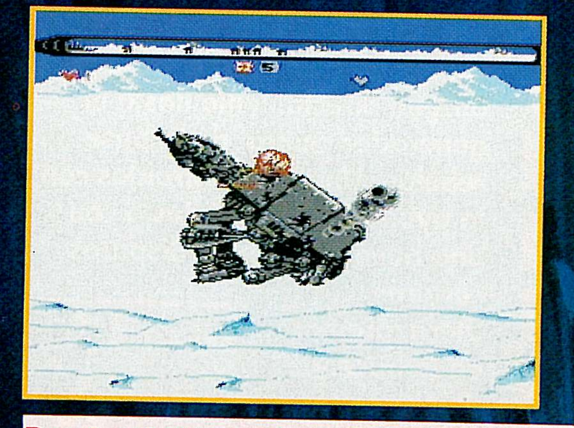


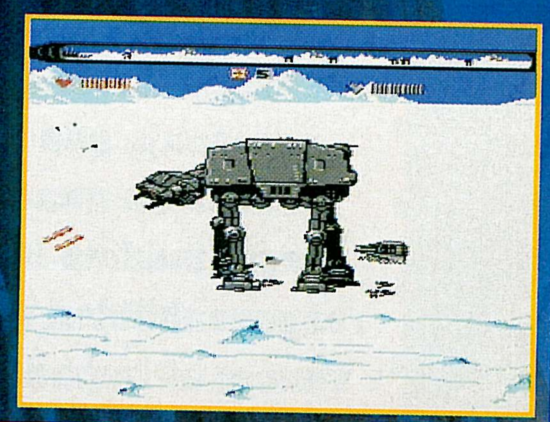
TODO Y ...

En efecto, LucasFilm Games ha dado de nuevo en el clavo. Ha realizado una conversión calcada de la película, ha introducido, con derecho proio, a todos los personajes, bestias e ingenios que allí aparecieron: Luke Skywalker, Han Solo, la princesa Leia, Yoda, Dart Vader, C3-PO, R2-D2, Boba Fett, los soldados Imperiales de asalto, Snow Speeder, AT-AT Walker, Ala-X, sondas Imperiales... ¡ Qué decir! Pero cuidado, nos nos olvidemos de lo demás. El argumento sigue fiel a la película, los escenarios están realmente bien hechos y, por aquello de los caminos de la fuerza, se han repartido a lo largo del juego un montón de ítems que afianzarán las posibilidades futuras de que "nuestro" Luke se convierta en un caballero Jedi.

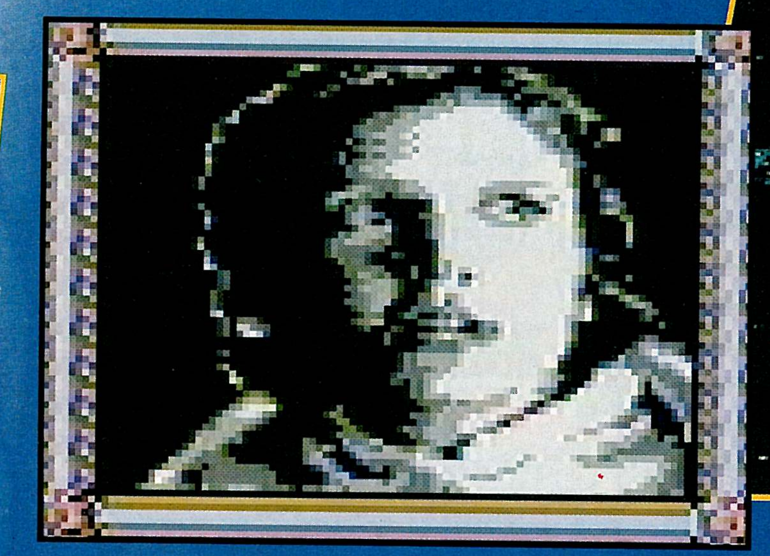
... Y PALABRAS

La versión jugable de la que es considerada, cinematográficamente hablando, la mejor película de la trilogía, no acaba sino de destaparnos el tarro de sus esencias. El juego, heredero de la atmósfera de "Star Wars" tanto en fidelidad como por ser un juego en la más pura línea arcade, nos inunda con un montón de fases, enemigos que ya conocemos y armas que añoraremos siempre poder utilizar (aunque sea en realidad virtual) en nombre de la rebelión.
"El Imperio Contraataca" es una total pasada que no tiene





Por si no hubiese sido suficiente combatir en Star Wars, ahora Luke deberá de imparti luz a todo bicho viviente, bien sea de carne y hueso o de tamaño casi pantagruélico y



La Princesa Leia volverá a estar en peligro pero, una vez más, sus amigos no la dejarán sola y lucharán hasta el final para vencer a las malvadas fuerzas del Imperio.

nada que envidiar al original, ni por su puesta en escena, ni por las músicas que, por cierto, han sido sacadas del "score" original del "amigo" Williams... John Williams.

Un punto oscuro, como el del reverso tenebroso que representa Dart Vader, es que es en la mayoría de los momentos es demasiado difícil y ni aunque encomiendes tu alma a lo más sagrado podrás pasar de fases si no le hechas muchas horas de entrenamiento.

Infinitamente bueno. Infinitamente fiel a la película e infinitamente recomendable. Tan infinito y eterno como la saga a la que representan.

No creo poder decir más.

J.L. "SKYWALKER"



"El Imperio Contraataca" es un juego de habilidad total donde la dificultad, palabra de Jedi, ha sido elevada a la máxima potencia

ir mogollón de mandobles con su espada de además metálico.

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

THE EMPIRE STRIKES BACK

Los que ya disfrutastéis de Star Wars no deberéis dejar pasar la ocasión de enfrentaros de nuevo con las tiranas y malvadas fuerzas del Imperio.

jugabilidad	92
movimientos	94
gráficos	94
sonido	92
originalidad	93
TOTAL	93

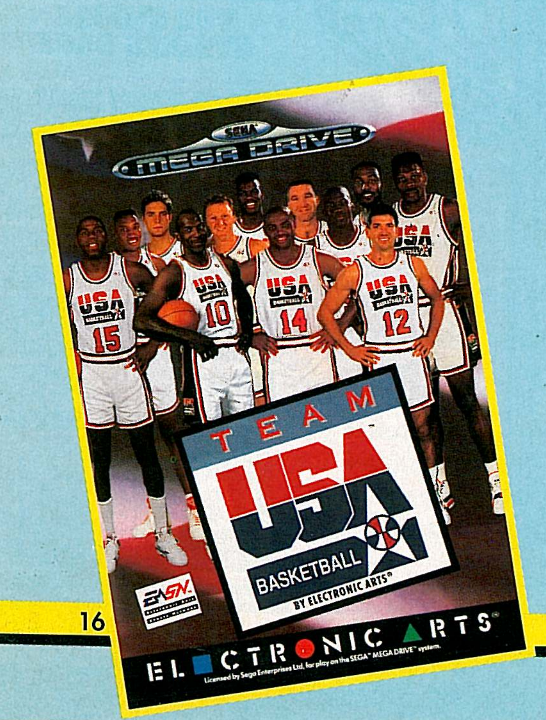
OK Pasarela:
TEAM USA Basketball
Consola:Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Electronic Arts.
N. de jugadores: 1 ó 2.



BASKET DE ENSUEÑO

Los componentes de la selección americana de baloncesto, más conocidos como "Dream Team", han viajado desde Barcelona 92 hasta tu consola, para que puedas sentir de cerca toda la maravilla de su portentoso juego. Aquí están los Barkley, Jordan, Ewing, Bird, Magic, y muchos otros jugadores que componen el mejor fichaje de Sega para tu Mega Drive.

Sega ha conseguido fichar al mejor equipo del mundo para que puedas disfrutarlo en tu Mega Drive todo lo que quieras. La flor y nata de la NBA está dispuesta para que el torneo comience, ya no valen excusas, el gran momento ha llegado y el oro olímpico será tu premio. Si quieres desarrollar el mejor juego tendrás que ser paciente y no dar una sola pelota por perdida.





LA MEJOR CANASTA.

Un total de catorce selecciones componen el cuadro de honor de este torneo de las estrellas. Croacia, Lituania, Cei, Italia, España todos quieren alcanzar el más alto lugar del podio, pero necesitarán de toda su habilidad para conseguirlo. Puedes seleccionar casi todo lo selecionable y disfrutar del juego en toda la extensión que tu mismo decidas. Duración, modo, equipo, sonido, todo es modificable según tu propio criterio y esto ya es una gran ventaja. Para que no falte de nada, tenemos hasta una cadena de televisión la EASN que se encargará de retransmitir todos y cada uno de los partidos por medio de su famoso cronista Ron Barr. Pudes invitar a algún amigo tuyo a que participe junto a tí en la consecución de los triunfos, pero siempre tendréis un duro oponente en vuestra consola, así que esforzaros al máximo y jugar como un verdadero equipo si queréis ver aumentar vuestras posibilidades de victoria. Cada equipo tiene algunas características especiales y dentro de él, siempre habrá uno o más jugadores con capacidad suficiente para solucionar un partido gracias a algún movimiento especial que dominan a la perfeción. Lo que si es cierto es que necesitarás de mucha práctica si quieres lograr algo positivo. Si llegases a controlar correctamente los lanzamientos de tres ountos, los dribling, los mates y los tiros libres, podrás codearte contra los mejores, en caso contrario te esperarán derrotas históricas que minaran la moral de tu equipo. Olvida tu afán de protagonismo y haz que se muevan todos tus jugadores si quieres conseguir la mejor canasta de tu vida.

Petrovic, Jordan, Bird, Divac, Barkley, toda la flor y nata de este deporte están a tu entera disposición

Las más poderosas selecciones del mundo están preparadas para ganar el mayor número de encuentros posibles y hacerse con una medalla.

DREAM DRIVE.

Ya hemos dicho que no falta de nada y eso afecta también al tema arbitral. Ten en cuenta que este torneo se juega con reglas

Todos los partidos se juegan con las reglas de la FIBA, es decir, andaros con cuidadito a la hora de cometer faltas personales si no queréis ser sustituidos.





Siempre se puede aprender algo del adversario, incluyendo datos sobre su pais, la música de su himno nacional, etc...

oficiales de FIBA y esto quiere decir que tendrás que estar muy al tanto de las personales que cometas, porque cuando tengas cinco irás al banquillo sin remedio. Si explotas toda tu habilidad, destreza, puntería y además consigues robar balones al contrario, todo será más fácil de lo que imaginas. Todos los campeones están reunidos en

El equipo de USA es el máximo candidato a la victoria, dada la gran cantidad de figuras que lo componen.





este «TEAM USA BASKETBALL», por tanto tendrás que cuidar el juego interior de Sabonis, los mates de Jordan, taponar el lanzamiento exterior de Petrovic y ahogar las internadas de Magic, ¡Casi ná!. No tengas miedo y salta al parquet de la pista con la sola idea de ganar en tu cabeza.

Si había llegado la hora de ver un buen partido de baloncesto, está ha sonado con gran estruendo dentro de tu Mega Drive. Puedes entonar los himnos nacioanles de cada equipo e incluso saber un poco de historia del país en cuestión, que nunca viene mal del todo. Este juego tiene todos los ingredientes necesarios para triunfar sin paliativos en el mercado de los arcades deportivos.

Espectacular, bien logrado, excelente parecido a la realidad y lo mejor de lo mejor en cuanto a nombres famosos. Solo un pequeño matiz, con los componentes de la selección española se han lucido y yo aún me estoy preguntando en qué equipo de la liga juega un tal BOLO. Divertido y atractivo para aquellos que gusten de vivir las mejores citas deportivas en su casa.

FELIX J. FISICO VARA.

Si buscas acción, si deseas jugar contra los mejores, si te van los simuladores deportivos, fuera de serie, no te equivocas, este es tu juego

OK CONSOLAS

BANCO DE PRUEBAS

TEAM USA

Dream Team es sinónimo del mejor basket mundial. Ahora podréis disfrutar de todo tipo de florituras en vuestra Mega Drive.

jugabilidad	95
movimientos	92
gráficos	90
sonido	95
originalidad	90
TOTAL	92


AFTER THE LONG, HARD BATTLE
YOU FINALLY DEFEAT THE EVIL
EMPEROR. NOW THE WORLD WILL
BE AT PEACE AGAIN.
YOU ARE A TRUE HERO!
OK CONSOLAS

FASE 3





SOLDADO GRIS

Es el más hábil
los soldados.
Ataca con enor
rapidez.

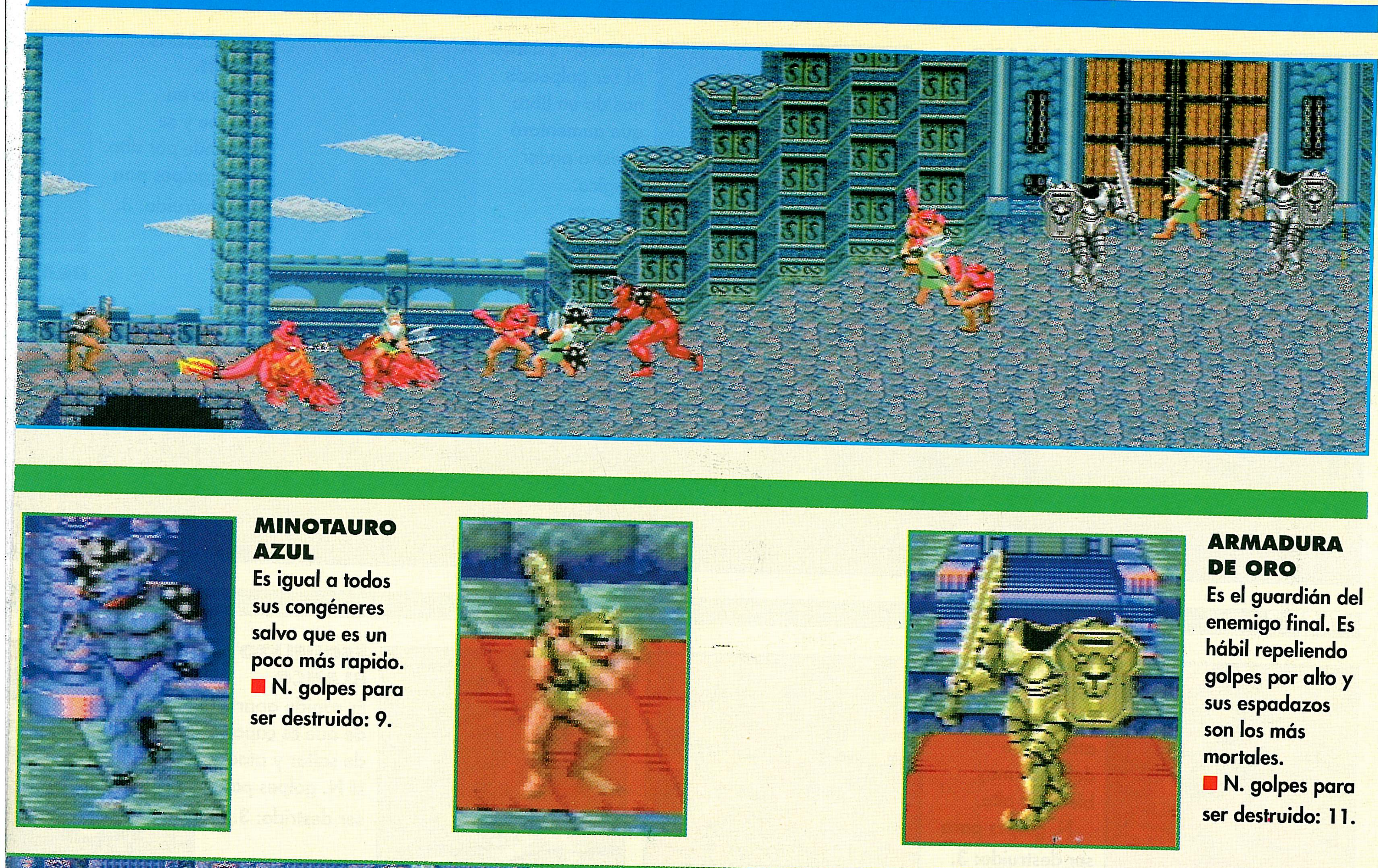
■ N. golpes pa
ser destruido: 4

Elegirás guerrero y armas, pero solamente tu habilidad podrá librarte de tus enemigos.

FASE 4



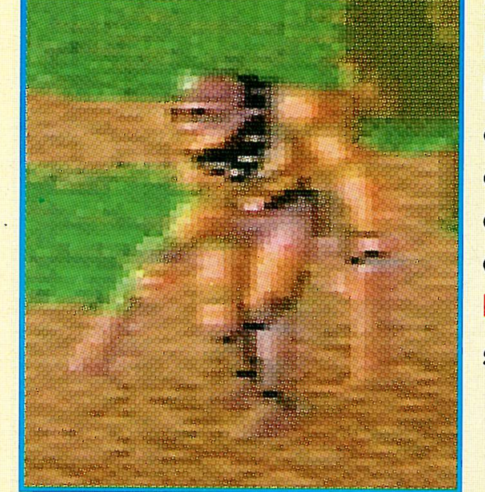




MINOTAURO AZUL
Es igual a todos sus congéneres salvo que es un poco más rapido.
■ N. golpes para ser destruido: 9.

ARMADURA DE ORO
Es el guardián del enemigo final. Es hábil repeliendo golpes por alto y sus espadazos son los más mortales.
■ N. golpes para ser destruido: 11.

FASE 1

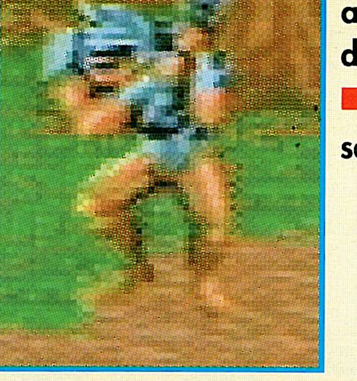


SOLDADO PURPURA
Bastante lento en ataque y es capaz de defenderse por alto.
■ N. golpes para ser destruido: 2.



MAGO VERDE
Al ser golpeado nos da un libro que aumentará nuestro poder mágico.
■ Lanza hechizos.
■ N. golpes para ser destruido: 1.





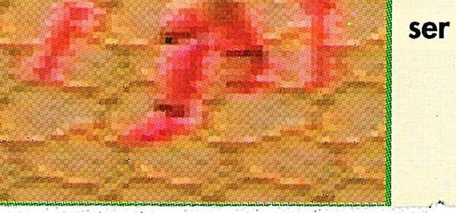
SOLDADO CYAN
Es lento en ataque y se defiende por alto.
■ N. golpes paa ser destruido: 3.



DRAG
Cocea c



FASE 2



SOLDADO ROJO
Rápido en ataque. Se defiende muy bien pos alto.
■ N. golpes para ser destruido: 3.



PATA DE POLLO
Da golpes con la cola a izquierda y derecha.



ESQUELETO BLANCO
Es rápido aparte de que es capaz de saltar y atacar.
■ N. golpes para ser destrido: 3.





...ON VERDE
...on las patas traseras.



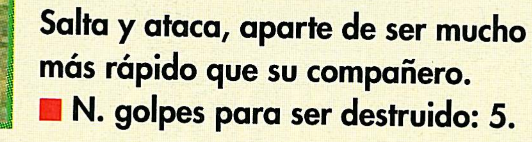
MINOTAURO VERDE
Embiste con rapidez y se defiende muy bien por alto.
■ N. golpes para ser destruido: 7.





Llegar al final de esta trepidante aventura no es tan fácil como te crees, el ejército enemigo es muy poderoso





MAGO NEGRO
Lanza hechizos y golpea con su bastón.
■ N. golpes para ser destruido: 2.

ESQUELETO NEGRO
Salta y ataca, aparte de ser mucho más rápido que su compañero.
■ N. golpes para ser destruido: 5.





ARMADURA DE

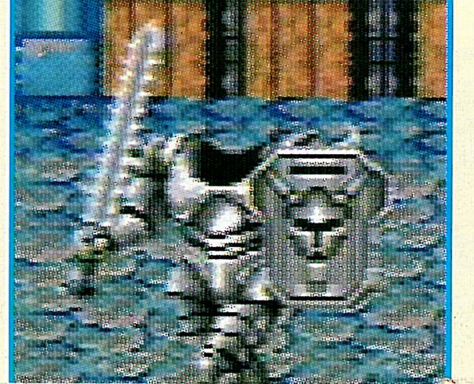
FASE 5



DRAGON DE FUEGO
Lanza llamaradas contra todo lo que se mueva.

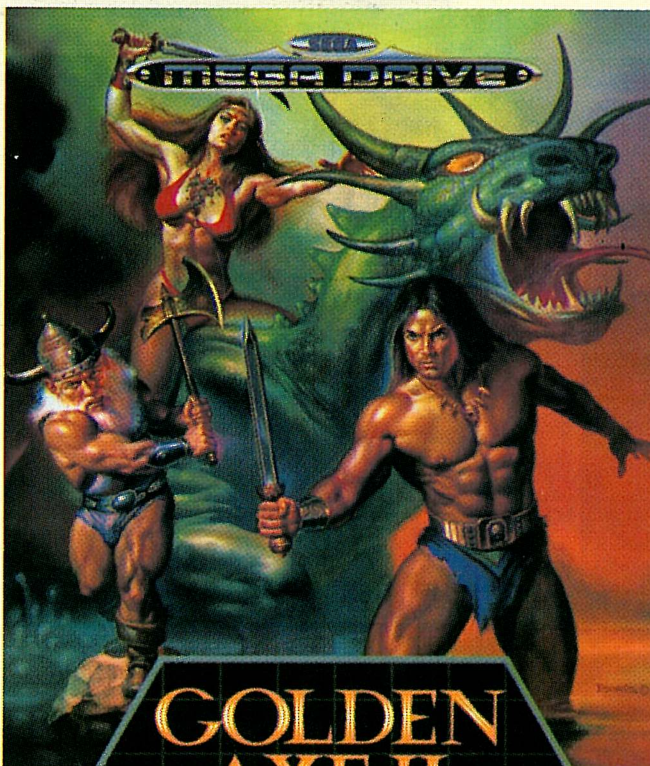


SOLDADO DORADO
Rápidos y duros.
■ N. golpes para ser destruido: 6.



ARMADURA DE PLATA
Lanza terroríficos espadazos por alto y por bajo.
■ N. golpes para ser destruido: 13.



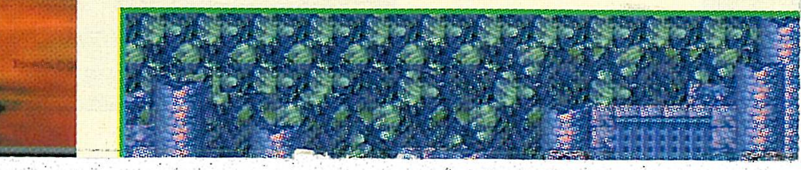


FASE 6





DRAGON VERDE
Es el más hábil. Lanza tremendos espadazos y embiste con una gran rapidez.
■ N. golpes para ser destruido: 6



GOLDEN AXE II
MEGA DRIVE

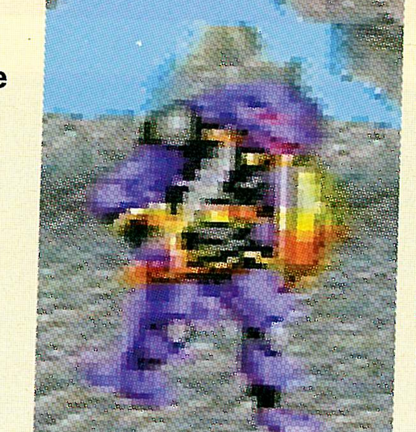


SQUELETO ROJO
Salta y ataca. Es el más poderosos de todos los esqueletos.
■ N. golpes para ser destruido: 6.

COBRE
Da espadazos por alto y bajo. Se mueve lentamente.
■ N. golpes para ser destruido: 8.



SOLDADO MORADO
Es el más duro de todos aunque su ataque es menos rápido.
■ N. de golpes para ser destruido: 6.



DRAGON MORADO
Ataca con rapidez y embistiendo. Te busca siempre la espalda.
■ N. golpes para ser destruido: 6.



DRAGONES ROJOS
Golpean de una manera más inteligente. Son muy rápidos.
■ N. golpes para ser destruido: 6.



MINOTAURO ROJO
Lanzan "bolazos" y te buscan rápidamente la espalda.
■ N. golpes para ser destruidos: 8.





16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA

Esquetos, soldados, todo tiene cabida en esta alucinante prueba a tu valor y destreza.

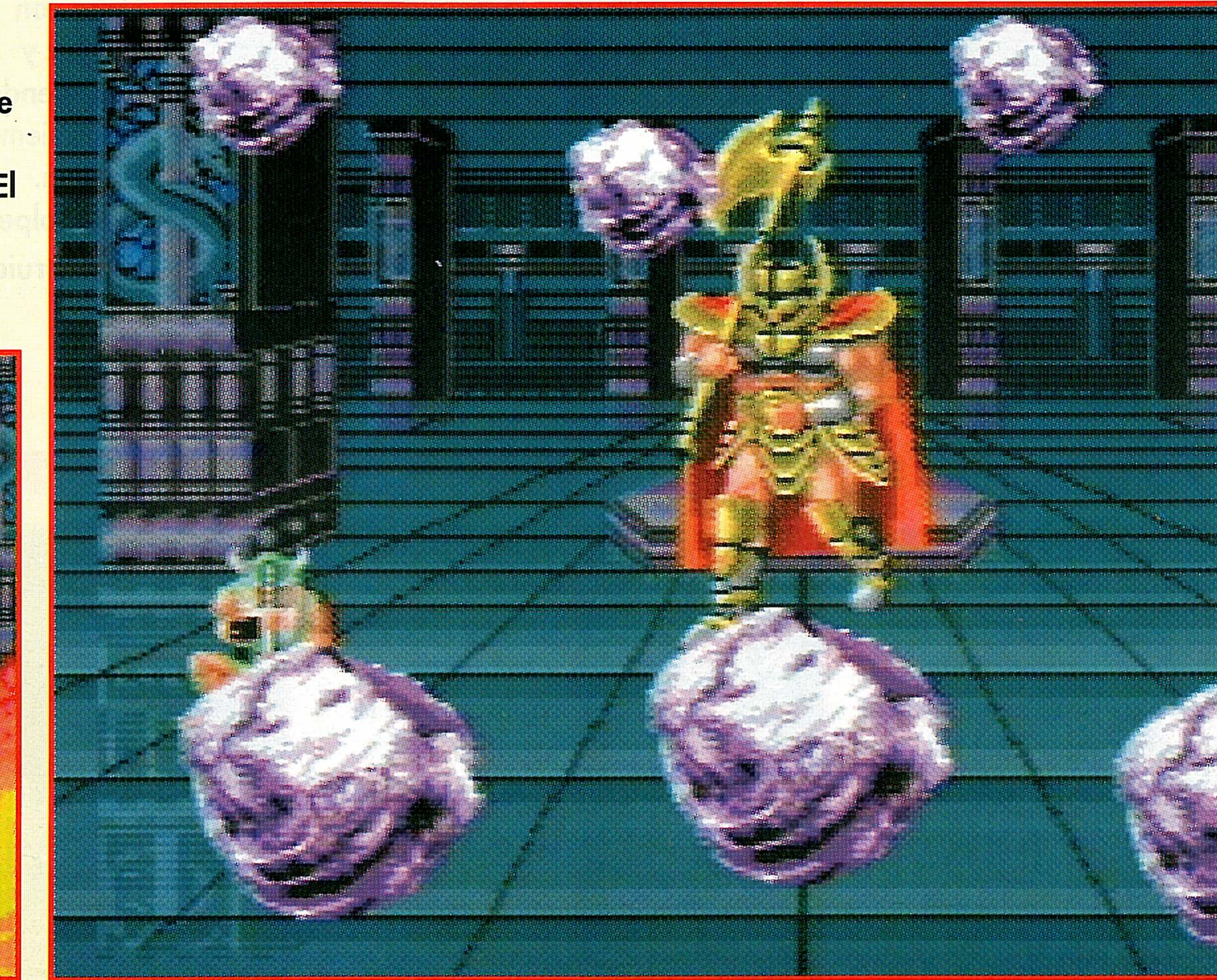


FASE 7

DARK GULD

No se conforma con dar hachazos sino que también lanza conjuros que hacen aparecer dragones gigantescos o llamaradas infinitas. El mejor consejo es que huyáis.

■ N. golpes para ser destruido: 21.



OK Pasarela:
PaperBoy 2.
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Mindscape.
N. de jugadores: 16.
Vidas: 5. Fases: 21.

PAPERBOY 2™

GANA TUS PRIMERAS PELAS

Si tu pasión son las bicicletas y quieres ganar con ellas un dinero extra, repartir periódicos es un trabajo que te va como anillo al dedo. No es que uno se haga millonario con ésto, pero por algo se empieza. -Marilyn Monroe comenzó de camarera. ¿Dónde no podrás llegar tú como repartidor?-



SUBSCRIPCIONES A TODO TRAPO

Para conseguir todo ésto, tienes tres semanas con sus siete días cada una. A su vez, cada semana tiene veinte casas: diez son de suscriptores y otras tantas de no suscriptores. Así las cosas, a la hora de comenzar a repartir los periódicos, debes tener muchísimo cuidado, ya que si dejas sin repartir a uno de los suscriptores, lo perderás -y no me extraña-. Si, por el contrario, repartes bien a todos, los demás vecinos verán que tu servicio es excelente y puede que algunos se reenganchen a la suscripción.

Si consigues esto, se te entregará una vida gratis, que podrá servirte para completar con éxito una semana y así prosperar siéndote dada una nueva ruta de más categoría, para envidia de tus compañeros. A lo largo de las tres semanas, si haces bien tu trabajo, éste irá aumentando. Así, la primera semana, deberás andar a través de veinte casas pequeñas, una gasolinera y el mercado. Durante la segunda, además tendrás que ir a un carnaval -que no sé a cuento de qué viene-, y a un parque; siendo la tercera y última semana la de más trabajo: todo lo anterior incluido un vendedor de coches y un centro comercial.

Pero por si ésto fuese poco, para complicarnos más la vida, los creadores del juego, han decidido que tendrás unos u otros puntos, según sea la carrera que hagas al final del día, a no ser que te caigas, cosa que anularía tu derecho a la vida - No, no es que te mueras y ruedes pálido y frío por el suelo de tu habitación, demacrado para que, cuando llegue tu madre de la calle, te encuentre tirado y se muera del susto al verte así, llegando después tu padre etc... Esto no tiene nada que ver con los derechos humanos, así que no se te ocurra poner una demanda contra Mindscape-. Es sólo que no podrás obtener la otra vida que se te da cuando completas una semana. Pero como en casi todo, hay buenas y malas noticias... Ahora vienen las malas. -Es broma, son las buenas las que voy a contarte-. Podrás encontrar objetos que te darán puntos, así como las roturas de las ventanas de los no suscriptores, etc.. -¡Que mala idea! ¡Je!- puntos que te darán si completas bien el curso de formación... Pero es que además, éste trabajo te ofrece la posibilidad de ser famoso, porque The Daily Report, sacará al principio y al final de cada partida una primera plana sobre tus hazañas. Con todo, espero que tengas suerte y, como quien dice, "de aquí al Tour de Francia".

"Pero no se te ocurra discurrir por los Campos Elíseos rompiendo ventanas, porque ya sabes cómo son los franceses... tan "estiraos".

José Villalba Medina.

OK CONSOLAS BANCO DE PRUEBAS

PAPER BOY 2

jugabilidad	70
movimientos	70
gráficos	95
sonido	65
originalidad	95
TOTAL	79

Cuando el trabajo se convierte en diversión, deja de ser trabajo. Este peculiar repartidor de periódicos puede llegar todo lo alto que quiera.

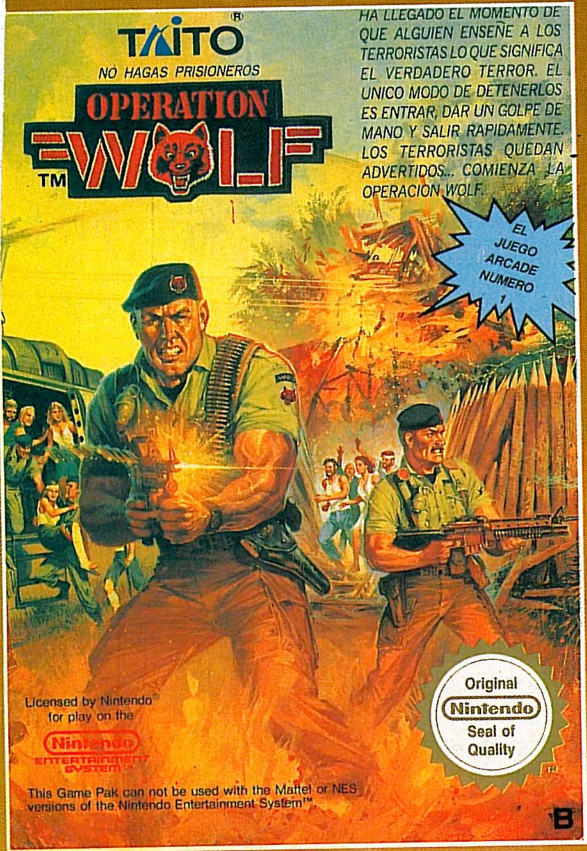
OK Pasarela: Operation Wolf
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco, S.A.
Compañía: Taitong.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 1. Niveles: 4
fases: 6 por nivel



Intenta desarticular toda una banda de terroristas trazándote un espectacular plan que de al traste con sus maléficas intenciones. Tu único objetivo es salvar el mayor número de rehenes, vivos a ser posible.

SUPER COMANDO DE RESCATE





UN COMANDO MUY SELECTO.

Nuevamente, os tenéis que poner en acción para salvar al mundo de la continua amenaza a la que se ve sometido gracias al "mal" hacer de los grupos terroristas. Tendréis que crear un equipo muy selecto de hombres dispuestos a todo con tal de salvar las vidas en juego de personas inocentes.

Tus jóvenes soldados habrán de realizar incursiones secretas, colocar cargas explosivas para destruir los enclaves neurálgicos de los enemigos y sobre todo eliminar cualquier elemento armado que les apunte con un arma, que les lance una granada, un cuchillo o cualquier otra forma que busque acabar con su vida.



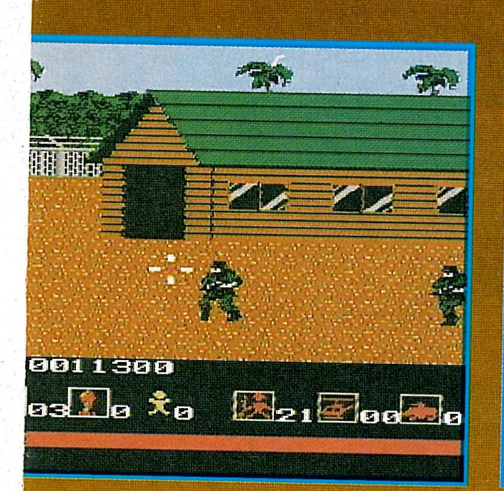
Cuatro niveles diferentes con seis fases cada uno serán las arriesgadas misiones que vuestro comando deberá de superar. A medida que vayáis avanzando en el juego, vuestra rapidez

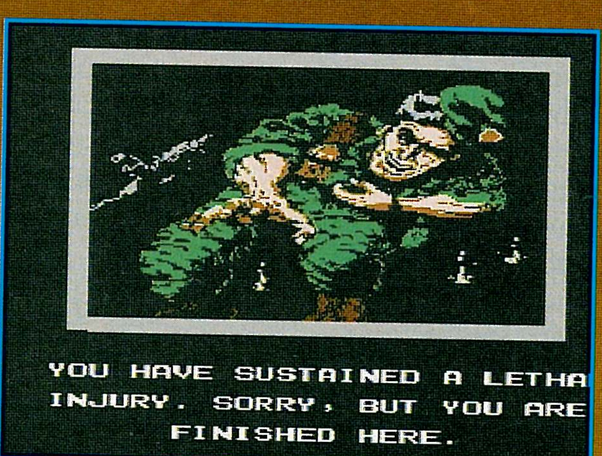
y estrategia tendrá que ir aumentando de manera proporcional pues, los enemigos son cada vez más listos. Procura no dejar ningún superviviente tras de tí, el secreto está en dejar el menor número de testigos posibles que pudieran hablar de tus futuros planes.

Cuatro fases con seis niveles cada una, componen el total de una misión muy arriesgada.

OBJETIVO: SALVAR VIDAS

Qué duda cabe que lo importante del juego es salvar cuantas más vidas mejor, pero no menos primordial es que os pongáis a cubierto de los ataques de los terroristas, porque en cuanto a puntería, no cualquier objetivo físico o militar de los terroristas, seguro que reactivará vuestra puntería al máximo. Hablando de puntería, cuando os aparezcan por la pantalla objetos o animales, pegarles un tirillo, aunque solo sea por eso de que







Los grupos terroristas intentarán contrarrestar cada una de tus acciones con toda la fuerza de que dispongan, aún así has de cumplir tu misión.

andan descalzos precisamente y vuestra barra de energía podría sufrir las consecuencias de un erróneo "aquí me escondo". Habréis de estar "al loro" para no fulminar a ningún niño, enfermera o prisionero que intente darse un paseillo en pleno fragor del combate porque perderiáis puntos y fiabilidad ante vuestros superiores.

Si salvar tu honor no fuera suficiente incentivo, el incremento de puntos que observará vuestro casillero cada vez que eliminéis con éxito bonificaciones siempre fueron buenas. Bueno, dejémonos de palabrería y sigamos con la instrucción, ¡Firmeeeees...Arrr...!

AMETRALLADOS POR LA ACCION.

Que mejor motivo para pasar esas horas posteriores a los deberes que el utilizar nuestras mejores armas para salvar vidas humanas. La buena ambientación de los escenarios de guerra y la rapidez de acción, hará que os sintáis ametrallados continuamente. Sonido "very good" para incrementar sin límite nuestra sed de guerra. Por supuesto, todos los personajes de esta historia se no mueren totalmente sino que resucitan cada vez que enciendes tu consola.

"Comet Tronner"

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

OPERATION WOLF

Si te gustan los juegos donde la acción es el principal protagonista, Operation Wolf es la mejor demostración que podrías desear.

jugabilidad	87
movimientos	83
gráficos	80
sonido	80
originalidad	83
TOTAL	83

JAMES POND II

EL SALVADOR DE LOS JUGUETES

OK Pasarela: James Pond II
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañia: Electronic Arts.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3.N. Fases: 9.

James Pond, el famoso detective, ha recibido un mensaje angustioso, el Malvado Doctor Maybe, está a punto de destruir la fábrica de juguetes de Papa Noel en el Polo Norte.

¡La felicidad de los niños del Mundo, está en tus manos James Pond!. Este es el misterioso mensaje que ha recibido el famoso detective, James Pond.

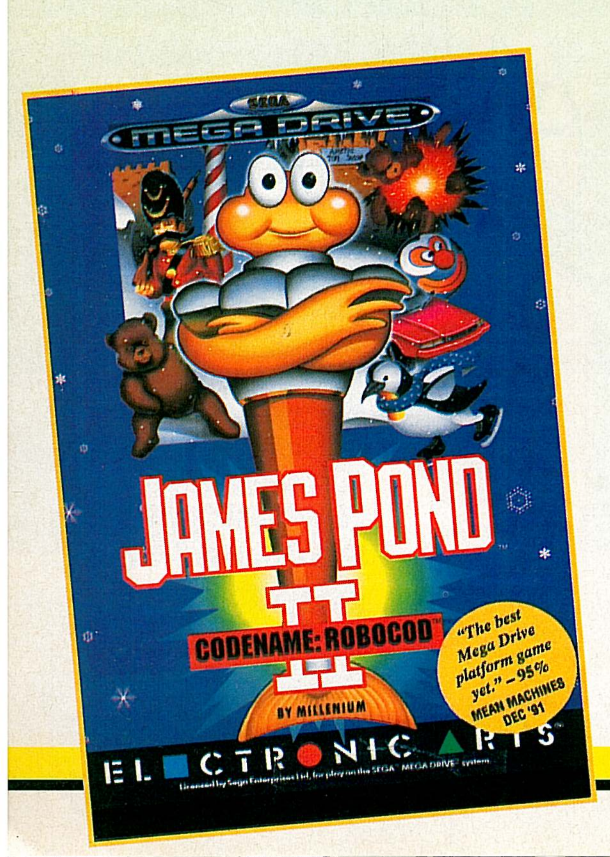
Inmediatamente se ha puesto en marcha hacia el Polo Norte guiado por una gran sospecha, allí Papa Noel fabrica los juguetes para la próxima Navidad.

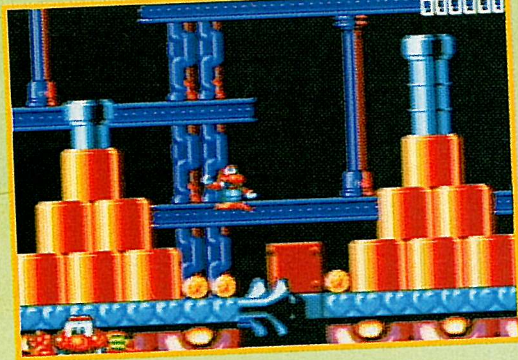
James, sospecha y con razón, que detras de esta amenaza está la mano negra del siniestro Dr. Maybe. Solo a este malvado personaje podria ocurrirsele algo semejante. James Pond ya conoce las artimañas de este ser, despues de haberle derrotado a duras penas en su anterior aventura. Pronto sus dudas desaparecieron por completo, el mensaje era de Papa Noel, y eso hace que todas sus fuerzas se multipliquen para acabar con tan siniestro complot.

Al llegar al Castillo-Factoria, se quedó espeluznado, el Dr. Maybe se ha superado esta vez en su maldad, ¡ ha llenado la gran fábrica de juguetes con bombas de relojeria!, y con su habitual crueldad, las ha disimulado en unos inocentes pingÅinos.

James Pond tendrá que ir nivel por nivel, hay nueve en total, buscando a los explosivos pingÅinos y desactivandolos. Solo cuando haya neutralizado todos los existentes en cada nivel, se encenderá el indicador de salida para pasar a la siguiente fase.

En tu papel de Superdetective, encontrarás a través de un número enorme de pantallas y laberintos, cantidad de objetos. Unos aumentarán tu puntuación, otros te servirán de ayuda, como inmunidad y alas momentaneas, bañeras defensivas, aviones, estrellas con energia, e incluso vidas













cuando encuentres una preciada cruz de Malta. Ten en cuenta que una gran parte de estos objetos, estarán escondidos en cámaras secretas o tras falsas paredes, otros los sacarás a cabezazos de unos cubos con signos de interrogación y admiración, pero cuidado algunos pueden ser desfavorables para nuestra energía..

En este largo y difícil camino serás atacado por una serie de juguetes enloquecidos por las maniobras del demente Dr. Maybe. Písalos repetidas veces y su alterada maquinaria se descompondrá. Por supuesto en cada nivel encontrarás uno enorme que necesitará una ración extra de pisotones y que si no andas listo te impedirá acabar tu misión principal, la desactivación de pingüinos explosivos.

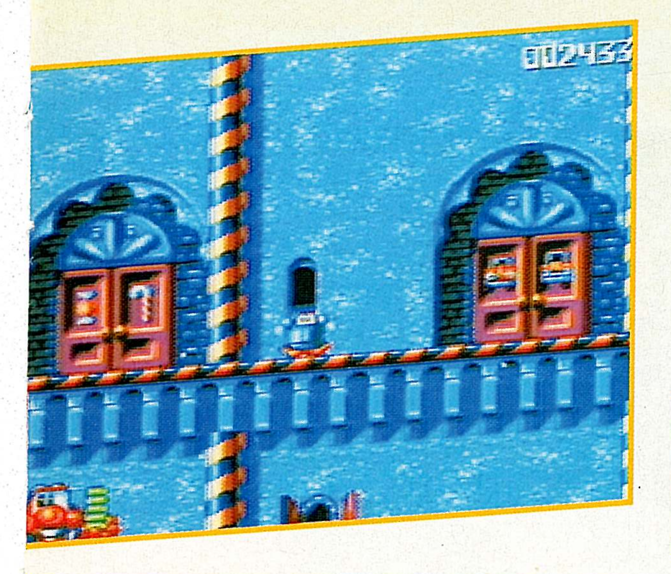
James Pond va equipado para esta superaventura con una armadura extrafuerte, construida con una rara aleación que la hace elástica, con ella puedes alcanzar la altura que desees, consiguiendo elevarte a lugares donde no podrias llegar con un salto normal o bien replegarte hasta quedar convertido en una inviolable lata de conserva.

Dos recomendaciones, viaja en avion todo lo posible, es la forma más segura de completar niveles y golpea todas las paredes que encuentres, hay tras ellas muchas pantallas secretas con cantidad de objetos interesantes que recoger.

La pantalla nos mostrará en todo momento, jugosa información, en el ángulo inferior, James con sus dedos te indicará las vidas de que dispones. En la otra mano esta representada tu energia, por unas barritas verdes que podrás reponer durante el juego.

¡ Salva la fábrica y los juguetes de todos los niños del Mundo¡.

FALCONER.



Si esperáis recibir algún regalo las próximas navidades, deberéis ayudar a James en su peligrosa misión, impidiendo que el doctor Maybe destruya los juguetes.

Cada una de las fases del juego tendrá nuevos alicientes y mayores riesgos pero todo se dará por bueno si salvamos la fábrica de Papa Noel.



BANCO DE PRUEBAS

JAMES POND II

De James Pond hay poco que contar que no sepáis pero la aventura es francamente divertida y entretenida como ninguna.

jugabilidad	93
movimientos	93
gráficos	91
sonido	92
originalidad	92
TOTAL	92

OK Pasarela:
Paper Boy 2
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Mindscape.
N. de jugadores: 1 ó 2.
N. Vidas: 5.N. Fases: 7 días.

PAPER BOY 2

REPARTIENDO CON AMOR



El Daily Sun es uno de los periódicos más famosos del barrio y es repartido por un joven al que le gusta en demasía las bicicletas y todo el mundo que la rodea. Las suscripciones son la columna vertebral del éxito de la publicación. ¿No querrás quedarte en el paro?

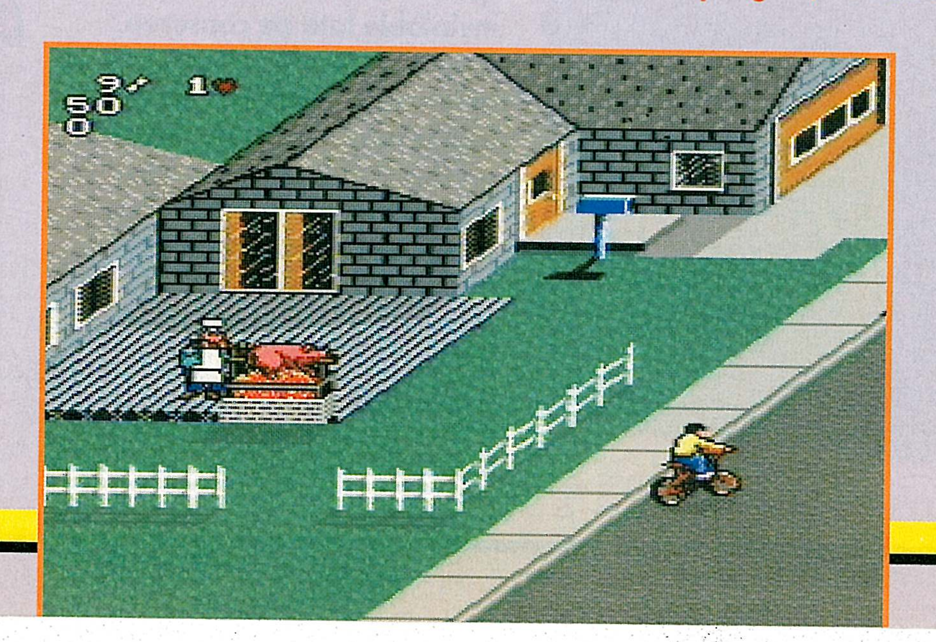
DAILY SUN

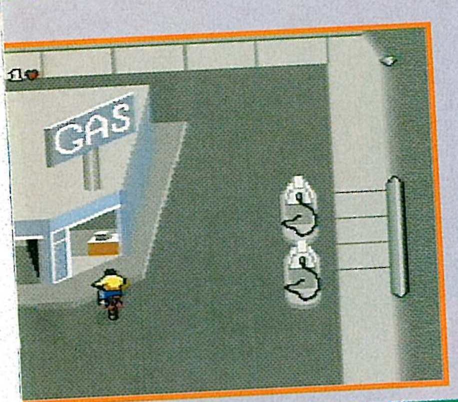
Este es el nombre del antológico periódico que distribuye nuestro afamado joven corretón. Este, que decidió trabajar en el gremio para sufragarse los gastos de una bicicleta en, podríamos llamar, "Paperboy 1", ha terminado por sucumbir ante el encanto de correr driblando por las calles del complejo residencial de chalets, los obstáculos que le salen a su paso mientras encesta en los buzones.

Para esta ocasión, y tras lo bien que lo hizo en aquella primera parte, se ha rodeado de una serie de nuevos compañeros que... bueno, todo llegará. Por ahora quedaros con que nuestro joven amigo ha vuelto para hacerlo, si cabe, mejor que en la primera parte.

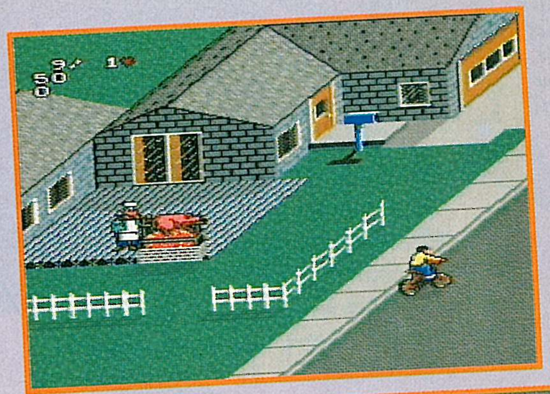
NUEVAS CALLES

Para los que recuerden la anterior aventura de nuestro "paper-chico", tendrán presentes en su memoria la disposición de las calles y los decorados de los que hacía gala. Cortadoras de césped, coches locos, cubos de basura y un montón más de aparentes e inofensivos peligros, hacían su



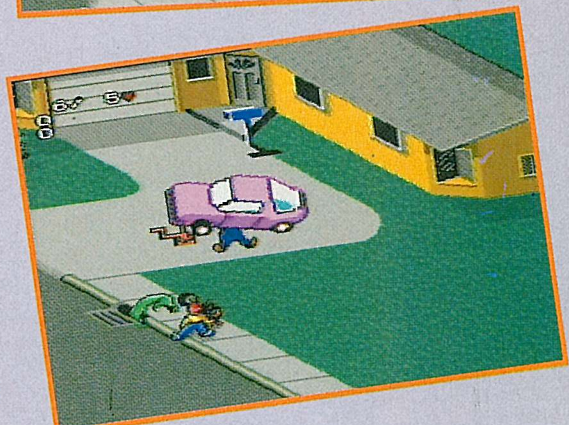






Un nuevo recorrido, exagonal, casas de nueva planta y factura, y enemigos totalmente nuevos son los aderezos con los que se presenta en sociedad la secuela de Paperboy.





aparición en aquella máquina de Atari, que hizo sucumbir a más de tres humanillos y que, a diferencia de otras, divertía.

Llegada esta secuela, si es que se la puede llamar así, no cabe sino preguntarnos qué es lo que han introducido de nuevas para que merezca ser contado al resto de consoleros, o en su defecto humanos mortales, y se puedan sentir atraídos/cautivados sin perjuicios posteriores para su salud.

Pues bien, buscando buscando he encontrado algunas cosas distintas, mejor dicho parecidas. Así han incluído a "Papergirl", la versión afeminada/femenina del joven corredor, con coleta y todo. Si hablamos del diseño de las calles ¿ la cosa cambia?. La perspectiva sigue siendo caballera, es decir, quasi-isométrica, con calles que van a izquierda o derecha indistintamente y unas cuantas casas que deberos recergar de noticias frescas.

Por lo demás "Paperboy 2" es una secuela en toda regla. Hay que seguir lanzando los periódicos contra los buzones de los abonados, obviando el resto, para evitar que estas suscripciones se nos vayan de las manos mientras esquivamos los rayos que salen de algunos pajarracos, las manos ¿ terroríficas? que aparecen por las alcantarillas, los perros guardianes que van más allá del terreno que les corresponde custodiar y un "confín", que no sinfín, de peligros que son enumerables, peormente recordables y sí, paradójicamente, reconocibles. No más, Santo Tomás.

Y PARA TERMINAR...

Paperboy 2 es de esos juegos que tal vez no merecen salir en una Super Nintendo por muchas razones aunque quizá, la más obvia, es que, vistas las pantallas, el juego parece ser una versión ochobitera de un híbrido mal realizado de la legendaria máquina callejera de Atari.

En lo que a su desarrollo se refiere sería original si estuviéramos hablando de la primera parte, pero al hacerlo de su secuela, y cuando lo mínimo era esperar un poco más de originalidad, lo mínimo que podemos hacer no es sino condenarlo... aunque contenga la palabra "Paperboy" en la caja.

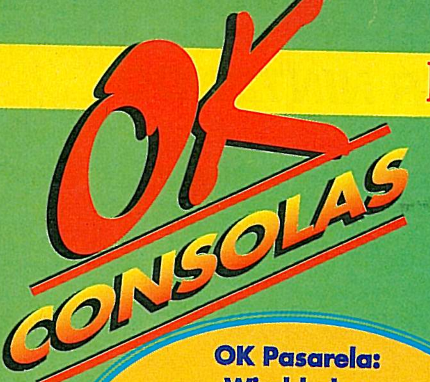
Poco jugable, poco bonito y poco, en definitiva, atractivo. Lástima.

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

PAPER BOY 2

jugabilidad	60
movimientos	62
gráficos	61
sonido	59
originalidad	58
TOTAL	60

Super Nintendo y este Paperboy 2 no están llamados a entenderse, ni por gráficos ni por su desarrollo exactamente parecido al de su predecesor.

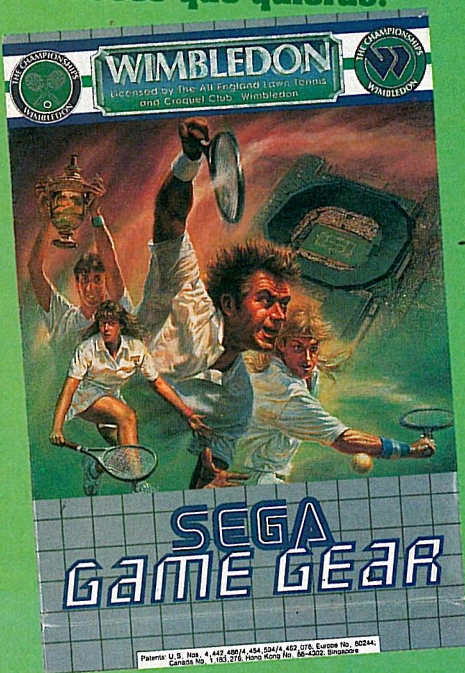


OK Pasarela: Wimbledon
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1 ó 2.

WIMBLEDON
Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon

TENIS, DEPORTE DE REYES

SEGA pone al alcance de vuestras portátiles GAME GEAR toda la emoción y fuerza del mejor de los partidos para que puedas vivirlo personalmente todas las veces que quieras.



Esta es de las mejores versiones de un juego que en su época fue muy exclusivo y que casi todos hemos tenido oportunidad de practicar y disfrutar.

Aquí podrás elegir y pasearte por los tres tipos de pistas en que habitualmente se practica este deporte. Podrás también apreciar la increíble diferencia que hay en cada una de las pistas, desde el tipo de bote hasta la velocidad de la pelota. Se pueden aplicar muchas de las tácticas habituales , lo que hará que vivas la sensación de un partido a alto nivel. La ubicación enla pista te condicionará para ganar el partido. Puedes acercarte a la red y jugar corto o alejarte para globos y voleas.



Con los mandos de la consola puedes al principio introducir tu nombre y ver como vas avanzando en este campeonato pensado y planificado de la misma manera que su homónimo o cualquier otro conocido en el que tu puedes participar.

JORGE GAMIO.

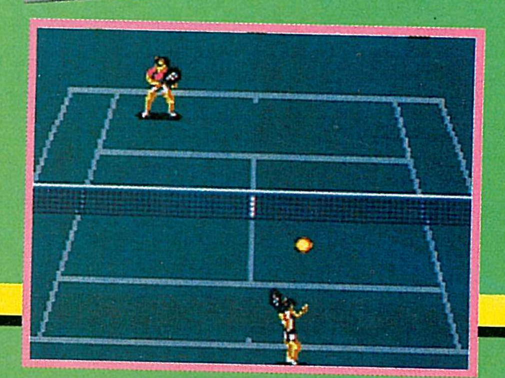
OK CONSOLAS

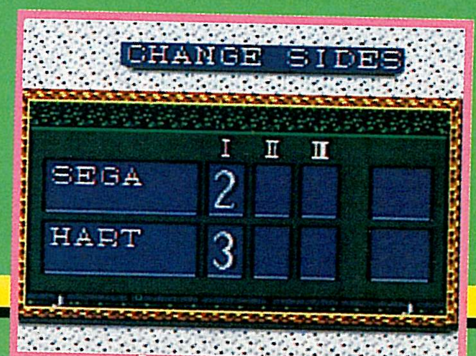
BANCO DE PRUEBAS

WIMBLEDON

Sus buenas formas gráficas y las opciones de selección lograrán darte una sensación máxima de verdadero y espectacular tenis.

jugabilidad	80
movimientos	60
gráficos	70
sonido	80
originalidad	75
TOTAL	73



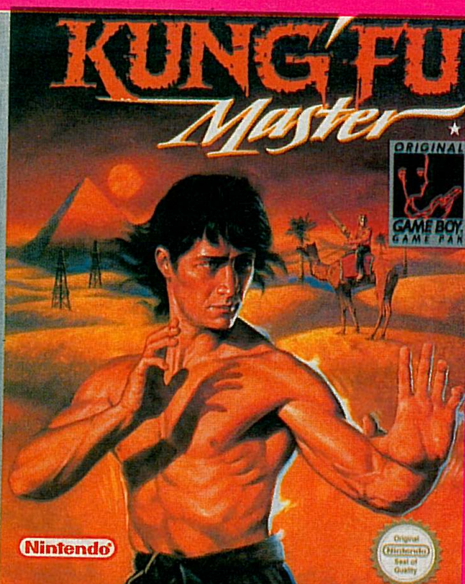


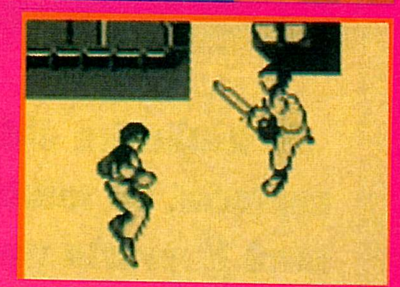
KUNG'FU MASTER

PRUEBA DE VALOR

OK Pasarela: KUNG'FU MASTER
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Irem.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 6.N. Niveles: 6.

La última misión del Agente Bruce Leap es encontrar y eliminar a "Daddy Long Legs", más conocido como "Papá piernas Largas". Ha de hacerlo sin ayudas, sin vehículos, sin armas... solo podrá utilizar como defensa sus puños, piernas y todos sus conocimientos sobre artes marciales.





Retomando el nombre de una vieja máquina recreativa, Kung´fu Master nos introduce en un arcade lleno de enemigos.

La próxima misión de nuestro agente preferido es acabar de una vez para siempre con la banda de "Dadly Long Legs". Nada será tan fácil como pensáis, aún no habéis empezado a jugar y os quedan seis fases complicadillas de solucionar con un jefe de filas en cada una de ellas cortándonos el camino que lleva hasta su amo.

CADA ESCENARIO UN PROBLEMA.

Como entrada, Downtown, donde os las tendréis que ver con ninjas y "macarras cadeneros" para después enfrentaros a Chain-saw Freddy, el loco que parece salir de una matanza de Texas cualquiera.

Para no perder comba iréis al puerto principal y acabar con Pugsly Ugslyy sus secuaces evitando al máximo los barriles de aceite que caen de vez en cuando. En el tren te querrán freír a tiros para evitar que salgas escaldado de tu lucha con Abdul y su bombeador de fuego.

Como primer plato, llegarás al primer piso de la fábrica y Starbust no te dejará usar el ascensor. El acceso al último ascensor está difícil gracias a Starspike y algunas otras trampas que te lo pondrán super difícil.

El postre que estabas esperando será el cara a cara contra aquél al que buscabas y puedo asegurarte que "Papá piernas largas" está dispuesto a que tu misión finalice entre sus puños. Cada escenario será un problema nuevo que tendrás que superar si quieres llegar al final en plenitud de condiciones para luchar contra el enemigo sumo. Dispones de buenos gráficos, movimientos espeluznantes y efectivos, una marchosa banda sonora y cuentas además con tu propia habilidad, que no es moco de pavo. Si eres tan valiente como el agente Bruce Leap, golpea los botones de tu portátil hasta la extenuación.

J.F. "Comet Tronner"

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

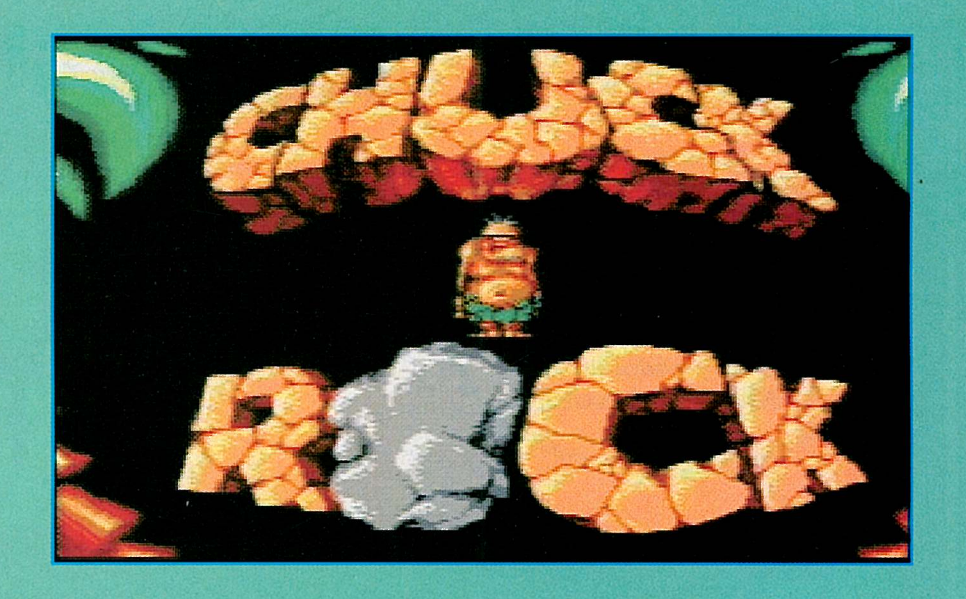
KUNG FU MASTER

Kung´fu Master es un juego que posee buenos condimentos técnicos pero a cambio ofrece golpes , malos y buenas intenciones...

jugabilidad	87
movimientos	87
gráficos	87
sonido	85
originalidad	89
TOTAL	87

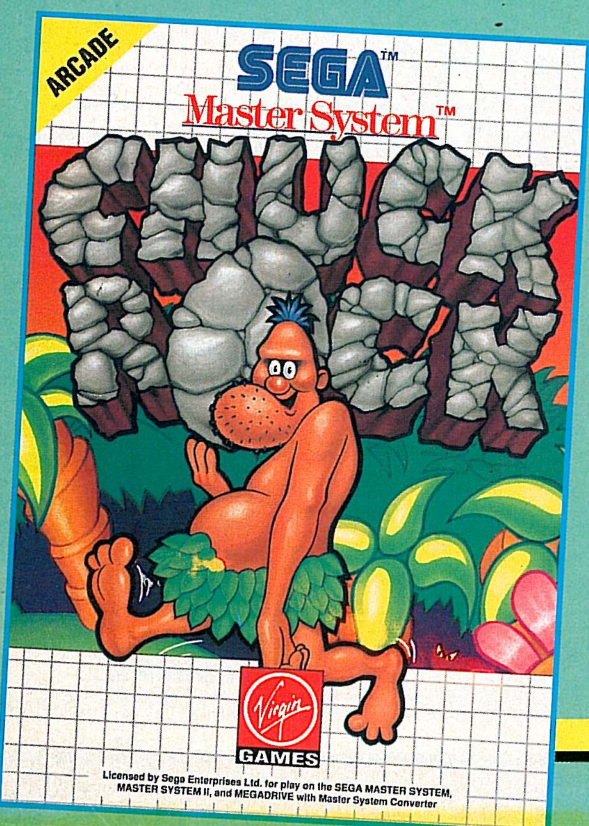


OK Pasarela:
Chuck Rock
Consola: Master System.
Distribuidor: Virgin Games.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3 .N. Fases: 5
Continuaciones: 2.



LA EDAD DE PIEDRA LLEGA A LAS CONSOLAS

Inserta el cartucho, enciende la consola y transpórtate a lugares remotos perdidos en el tiempo. Así, podrás conocer a Chuck Rock, el cavernícola más simpático y aventurero.



Cuenta una antigua leyenda que Ophelia, la esposa de Chuck Rock, fué raptada por un tal Gary Gritter, y Chuck salió rápidamente al rescate de su compañera.
La historia no parece lo suficientemente interesante como para crear un video juego, pero si decimos que Chuck era un cavernícola, habitante de la edad de piedra, la cosa cambia.

Su mujer ha sido raptada, su misión será liberarla para conseguir que su vida en esta era sea más agradable

Su fuerza no conoce límite, puede levantar rocas y lanzarlas contra los enemigos

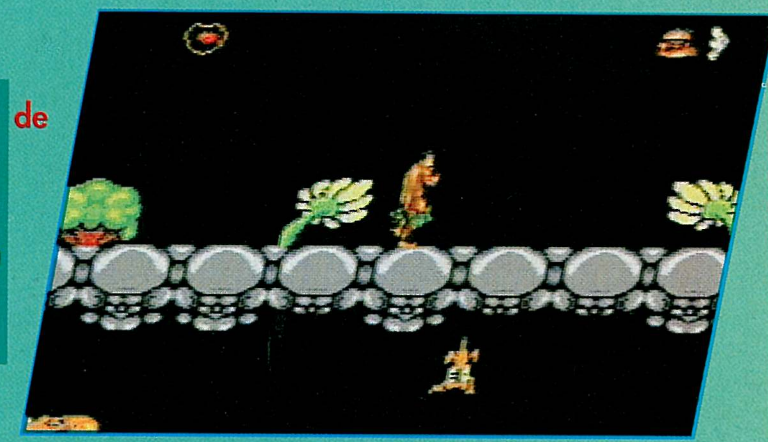
UNA SOLA LEY: LA DEL MAS FUERTE.

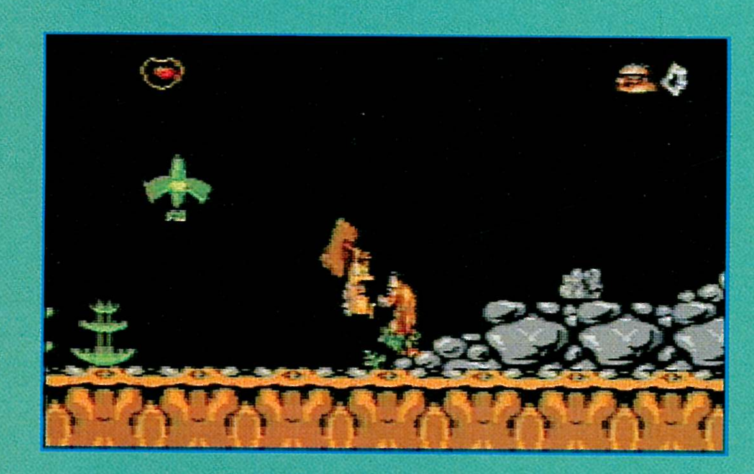
Al llegar a su confortable cueva y comprobar la desaparición, lanzó un grito: ¡Unga Bunga!, y partió en su busca. Pero el rescate no sería nada fácil. Las fieras eran muy abundantes en aquella época y la ley del más fuerte era la única que imperaba. Mas no se acobardó y con paso decidido y poco elegante, pues su figura es gorda y los brazos le balancean a la altura de las rodillas, comenzó su aventura. Su única vestimenta es un slip vegetal del que sobresale su eminente panza.

CINCO NIVELES CON VARIAS ZONAS.

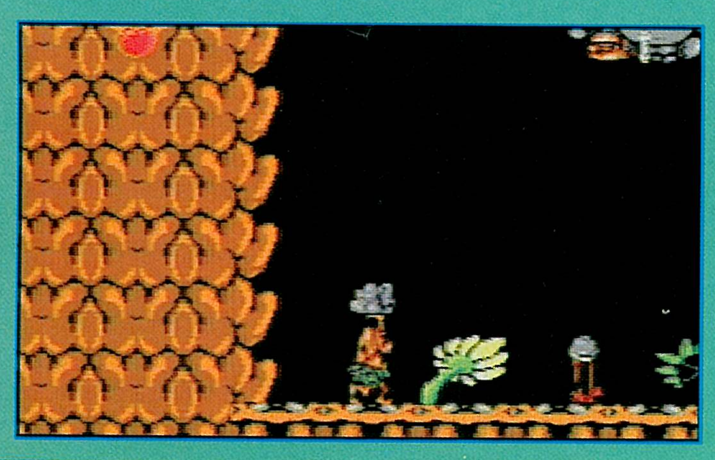
El juego se desarrolla a lo largo de cinco niveles (La Jungla, La Caverna, El Agua, El Hielo y El Cementerio) con varias zonas, finalizando cada uno de ellos con una temible bestia de fin de nivel. Y nuestro troglodita, aún sabiendo lo largo del trayecto y los innumerables peligros que le acecharán, sabe que el poder de su barriga, capaz de derribar cualquier bicho, le hará conseguir el ansiado rescate. A

Chuck, como familiarmente se le conoce en todas las cavernas, deberá de hacer buen uso de su portentosa panza y derribar así a todo bicho que se le ponga por delante con intenciones de detener su paso.4













Chuck Rock es un arcade de habilidad en el que los barrigazos estarán a la orden del día.

esto, añadir su terrible patada que, no sé si por su fuerza o por su delicado aroma, tumbará cualquier bicho viviente.
Además contará con las numerosas rocas que encontrará por el camino. No importa el tamaño, Chuck las levantará y será capaz de lanzarlas contra sus enemigos o utilizarlas para encaramarse a lugares más elevados.

Cualquier alimaña estará dispuesta a cruzarse en el caminio de Chuck e impedir que se encuentre a su esposa

UN PEQUE·O DETALLE: LA MUSICA.

Conversión del cartucho para MegaDrive, comparte con el anterior todos los escenarios, fieras y niveles.
Desgraciadamente, la música brilla por su ausencia, y nos limitaremos a ir completando el juego en el más absoluto de los silencios a excepción de los efectos sonoros que el propio Chuck y las diversas alimañas produzcan. No pedimos el mismo sonido que en la versión de su hermana mayor, pero una melodía sencillita para acompañar hubiera sido de agradecer. Salvo esto, el juego está muy bien realizado, con gráficos sorprendentes y diversión fuera de toda duda. Tres hurras por el primer cavernícola consolero.

Enrique Rex.

OK CONSOLAS BANCO DE PRUEBAS

CHUCK ROCK

Chuck Rock ofrece una diversas formas de juego y por tanto, su valor aumenta cuando se van probando todas y cada una de ellas.

jugabilidad	89
movimientos	85
gráficos	90
sonido	65
originalidad	—
TOTAL	85

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

DIVIERTETE CON NOSOTROS TODAS LAS SEMANAS

Si te suscribes ahora a OK CONSOLAS recibirás totalmente gratis este magnífico BLOCK GAME con un apasionante juego en tu domicilio. Atrévete con él y te pasarás muchas horas jugando a tope.

Ahora tienes la oportunidad... ¡enrróllate con **OK CONSOLAS!**
VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA. OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/92

TAMAÑO NATURAL

¡Qué oferta!

¡No la dejes pasar! Tu eliges: el

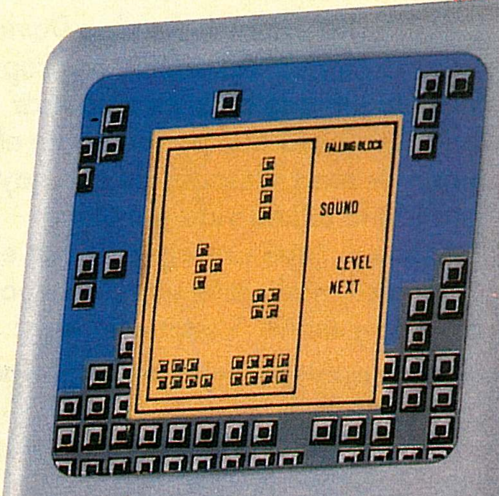
BLOCK GAME o el 20%

de descuento en el precio de tu suscripción.



SUSCRIPCIONES

por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08
por Fax: 457 93 12



BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 52 próximos números de OK CONSOLAS por 5.200 Ptas. (Incluido IVA y gastos de envío) y la oferta de suscripción descrita en el cupón.

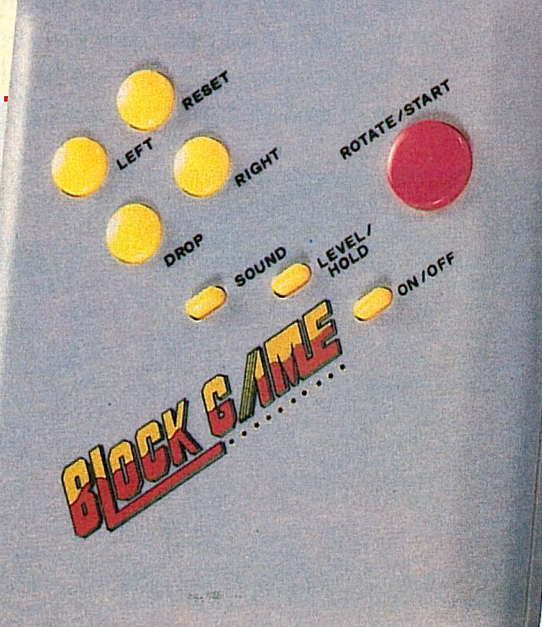
Nombre: 1er apellido:
2º apellido Domicilio: Nº: Piso:
C.Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono:
Firma:

Deseo recibir el BLOCK GAME ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑

FORMA DE PAGO

Contrarrembolso Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº:........................







Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1º "B" 28016 Madrid Tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Suscripciones por Fax: 457 93 12 * Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1992. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.



La mejor muestra de que no hay truco sin resolver ni juego sin fantasía, os la ponemos en bandeja semana a semana con la inestimable ayuda que vosotros mismos nos prestáis. Aquí van un buen puñado de soluciones "prestadas" que podéis utilizar para hacer más ameno vuestro hueco diario dedicado a las consolas. ¡Thank you, colegas!.

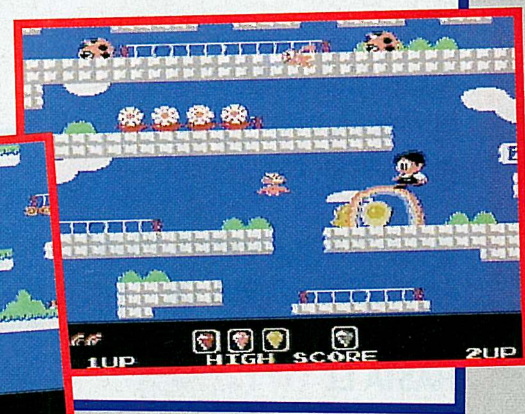
THE TRICK

NINTENDO

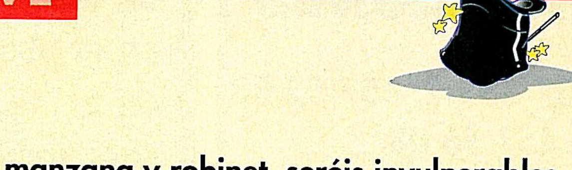
RAINBOW ISLANDS

Nuestro onubense amigo David Gutiérrez Valladolid, os propone un truco para este juego que consiste en pulsar todas las veces que podáis sobre el botón de start, después de que hayáis perdido la última vida del último "continue" ¿qué conseguiréis con esto? ¡Muy fácil, nada más y nada menos que noventa y nueve "continues" más!





MEGA DRIVE



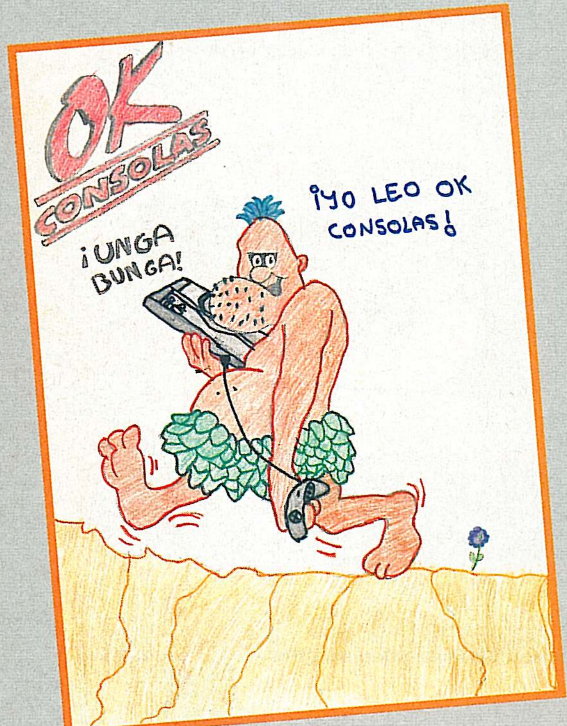
JAMES POND II

Sergio Sánchez Alvarez de Tarragona nos cuenta que si al principio del juego cogéis los bonus que aparecen en lo alto de la muralla en el orden siguiente: pastel, martillo, tierra, manzana y robinet, seréis invulnerables durante 10 minutillos, lo cual no es nada desdeñanle. Además, si a continuación os introducis en el mundo del deporte y salís por la izquierda podréis acceder a todos los niveles. Para tener vidas infinitas deberéis coger los objetos situados a la derecha, exactamente la segunda serie de objetos, en el orden: boca, hielo, violón, tierra y hombre de nieve. ¿No es fantástico?.





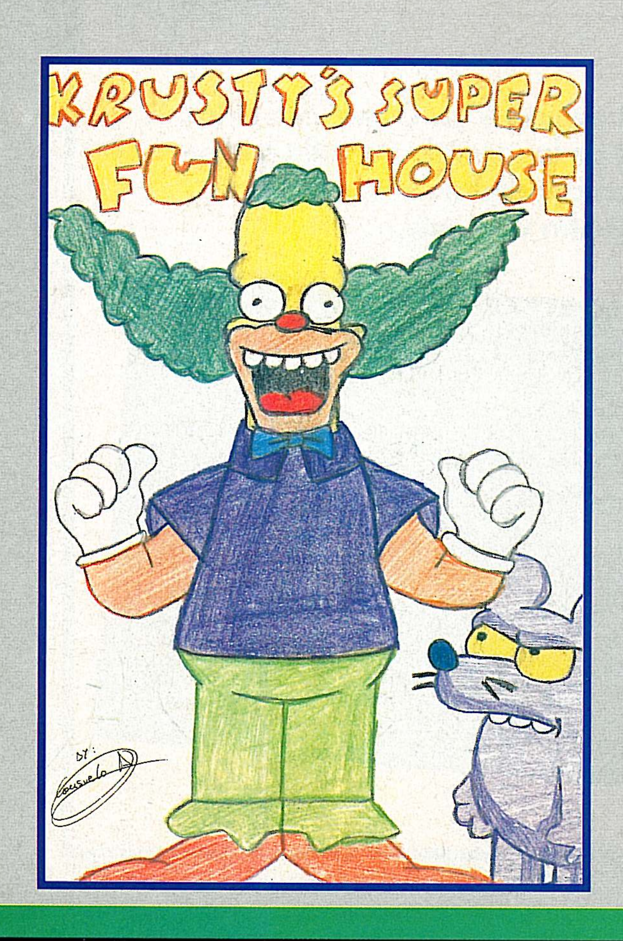
Los dibujos que hoy publicamos han seguido un riguroso orden de recepción y demuestran con creces lo difícil que sería elegir uno solo. Aún quedan muchos más pero no os preocupéis, podría ser la próxima semana, o la otra...¡ que impaciencia tengo, Dios mío!.

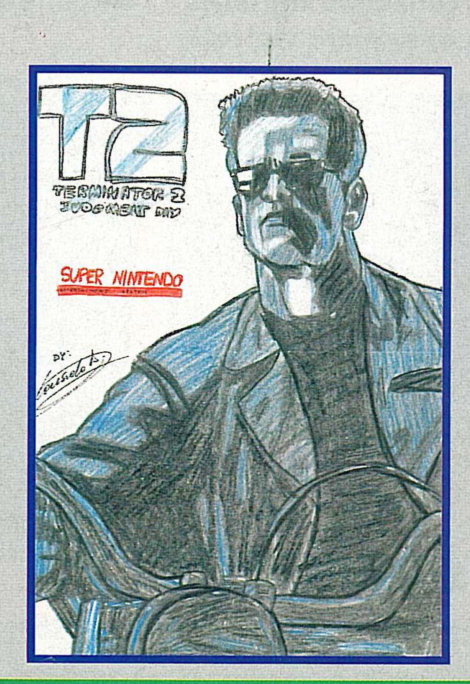


Chuck Rock tiene tiempo de sobra para leer nuestra revista aunque se escribiese sobre piedra, al menos eso creemos nosotros y Teresa Beltrán Hernández de Almería.



Los fieles seguidores de Tazmania, Tazmaníacos al fin y al cabo, seguro que conocen de sobra a este personaje, Pedro González Postigo de Málaga también lo piensa.





Consuelo Albujer Lax de Alicante posee unas dotes envidiables, ¿no es cierto? aquí tenéis constancia de lo que decimos.



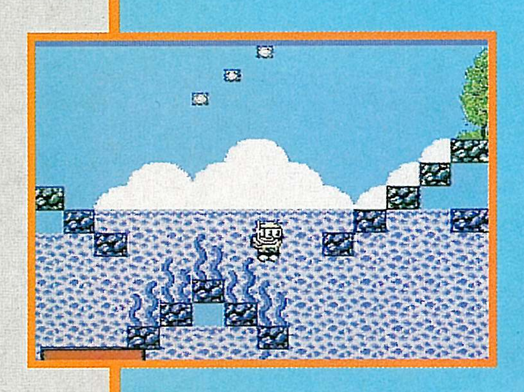
NINTENDO

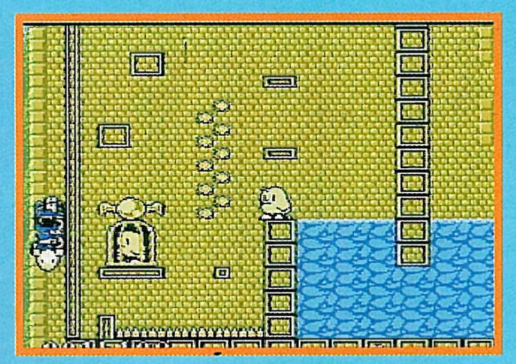
THE NEW ZELAND HISTORY



Raúl Navarro, de Cuenca, dice que cuando entréis en la sala donde está la ballena congelada, empezáis a disparar y cuando abra la boca os metéis en su interior y así os será más sencillo acabar con ella. El problema estará en esquivar las gotas que caen, aunque Raúl opina que lanzando unas flechas y regateando alguna que otra gota, lo conseguiréis.







MASTER SYSTEM

SONIC



Víctor García, de Barcelona, disfruta mucho con el pequeño erizo de Sega. Lo mismo os pasa a muchos, pero ¿conociáis este truquillo? Cuando te enfrentes al malvado Dr. Robotnik por primera vez salta al segundo agujero y ¡zas! una vida extra. Si al principio de la segunda pantalla en que sale el susodicho doctor tirás hacia atrás encontrarás otra vida más.







ENDIABLADAMENTE DIVERTIDO



El demonio de TAZ-MANIA es peludo y está hambiento... en busca del huevo gigante para darse un gran banquete. Sus ganas de comer son más fuertes que él. ¡Aquí vale todo!. A la velocidad de un tornado come todo aquello que encuentra, incluso algunas bombas. Apúntate a esta estraña comilona, sigue los pasos de un héroe maravillosamente feroz y consigue el huevo prehistórico. ¡La mesa está puesta!.



Vive una Aventura

SEGA

Unitros


VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS.
MOGOLLON DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS!
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE 8.600 +IVA
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45